SÓ AVENTURA
R$ 2,50
TRAMA
Só Aventuras · Nº 9
NOVA FASE!
U.F.O. TEAM
O jogo onde VOCÊ é o Super-Herói!

NADA É PARA SEMPRE

Como você logo vai notar, leitor, sua revista SÓ AVENTURAS sofreu uma reformulação radical. Não teremos mais aventuras-solo, regras e suplementos para RPGs, quadrinhos ou contos (não se desespere, porque tudo isso continua saindo regularmente na DRAGÃO BRASIL).

Em vez disso, SÓ AVENTURAS vai trazer em cada edição um RPG completo — com sistema de regras, personagens prontos e uma aventura inédita. Seu maior objetivo será ensinar RPG aos iniciantes: agora a revista é mais simples e com linguagem mais clara, própria para quem nunca jogou RPG.

Mas você, jogador veterano, não precisa torcer o nariz. Cada novo jogo será inteiramente compatível com ARKANUN, INVASÃO e TREVAS, os títulos de RPG da Trama Editorial. O antigo jogador sempre poderá, se quiser, construir seus próprios personagens para usar na aventura. Da mesma forma, os personagens prontos podem ser usados tanto por jogadores ou como NPCs em outras campanhas. Portanto, cada SÓ AVENTURAS passa a funcionar também como um suplemento para os antigos jogos da Trama.

A nova SÓ AVENTURAS torna-se decisiva para a divulgação do RPG no Brasil. Com ela novas gerações de RPGistas vão nascer, fazendo ressurgir a arte de contar histórias. A arte de fazer-de-conta.

A arte quase perdida de divertir-se usando apenas a imaginação...

Textos
Marcelo Cassaro "Paladino"

Sistema de Jogo
Marcelo Del Debbio

Capa e Ilustrações
João Prado

"Alerta 137"
Fernando "Lalo"

TRAMA

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

Editor Executivo:
Marcelo Cassaro "Paladino"

Direção de Arte:
Roberto Avelino

Revisão:
Hebe Ester Lucas

Diagramação:
Alex Borba
Armando S. Pereira
Márcia M. S. Braga
Nicola Lembo Junior
Wanderlei Silveira

Secretário Gráfico:
Álvaro Corrêa

Assist. de Produção:
Íris Viana
Evandro Nascimento

Secretária Editorial:
Damaris Marcelino

Diretor:
Ruy Pereira

Contato:
Damaris Marcelino

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
TEL. 887-5408

Assistente:
Luzia Begalli

Só Aventuras (ISSN 1413-6015) é uma publicação bimestral da **Trama Editorial Ltda.**

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tels.: (011) 885-8879 / 887-3060
Fax: (011) 889-9594

Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

Impressão e acabamento:
Prol - Editora Gráfica Ltda.

O Que é RPG?

RPG vem de *RolePlaying Game*, "Jogo de Interpretação de Personagem". Jogar RPG significa interpretar um papel. Você finge ser outra pessoa, age como ela agiria e pensa como ela pensaria. Uma espécie de teatro, mas sem um roteiro para seguir: a história apenas vai acontecendo.

RPG é um jogo de faz-de-conta, um jogo de contar histórias. A história acontece enquanto os jogadores tomam suas decisões, vivendo seus papéis em mundos de imaginação. Sentados à volta de uma mesa, anotando em papéis e jogando dados, eles experimentam aventuras heróicas, viagens pitorescas, batalhas gloriosas e perigos apavorantes!

VOCÊ ESTÁ PREPARADO?

RPG é diferente dos outros jogos que você conhece. É como assistir a um filme ou ler um gibi, mas com VOCÊ participando da história.

Sim senhor, pode esquecer o conforto e a segurança da poltrona de expectador: neste mundo de aventuras e perigos, VOCÊ deve lutar para sobreviver. VOCÊ deve decifrar os enigmas, encontrar as saídas, combater os inimigos e lutar por um final feliz.

Final? Não, as aventuras nunca terminam...

QUEM VENCE?

Ninguém e todos. Uma partida de RPG não termina com vencedores ou perdedores. Vencer ou perder não é importante. Nem competir.

Este é um jogo de cooperação. Em uma partida de RPG, temos um pequeno grupo de jogadores e um Mestre. O Mestre propõe um desafio, uma aventura, e os jogadores devem solucioná-la. Na verdade, eles apenas *fingem* que participam da aventura; ela se passa na mente, na imaginação dos jogadores, em um mundo de fantasia.

Um jogo de RPG nunca acaba. Ele pode continuar sempre, aventura após aventura, com os mesmos jogadores.

COMO SE JOGA?

Para jogar RPG você não precisa de tabuleiro, computador, videogame ou qualquer outro aparato complicado. Precisa apenas desta revista, lápis, borracha... e um grupo de corajosos amigos.

Este jogo aceita até seis jogadores. Um deles será o Mestre. Os outros jogadores recebem cada um uma Ficha de Personagem, mostrando o herói que será usado durante a aventura. A ficha tem números e informações que serão explicadas mais adiante.

U.F.O. TEAM

Neste RPG você será parte de uma divisão especial do governo, o NORAD (*North American Aerospace Defense Command*, Comando de Defesa Aeroespacial Norte-Americano). O NORAD protege a Terra contra ameaças extraterrestres, vigiando o espaço orbital e caçando monstros alienígenas.

A divisão U.F.O. Team é uma equipe especial treinada para caçar e combater alienígenas poderosos. Todos os integrantes do grupo têm habilidades e superpoderes especiais, que usam para impedir que a Terra seja invadida.

O Personagem

O jogador de RPG faz de conta que é outra pessoa. O personagem é essa pessoa que ele finge ser.

O personagem existe apenas em sua imaginação. É o herói que vai participar das aventuras, obedecendo aos comandos do jogador que o controla. Ele é como um lutador de videogame, que aplica golpes quando você aperta os botões. A diferença é que, em vez de apertar botões, você diz em voz alta o que seu personagem vai fazer.

O que o jogador fala, o personagem faz. Se o jogador diz: "Estou arrombando a porta", na verdade não é ele, e sim seu personagem, que tenta arrombar a porta.

A FICHA DE PERSONAGEM

A ficha diz como é seu personagem, o que ele é capaz de fazer e que equipamento tem. Nas páginas centrais desta revista estão cinco Fichas de Personagem, cada uma com um herói diferente. Antes da aventura, cada jogador escolhe um personagem e fica com sua ficha.

A seguir vamos entender como a ficha funciona:

Atributos

Atributos são números que dizem como seu personagem é. Quanto mais altos, melhor. Eles variam de 3 a 18, mas certos personagens poderosos podem ter atributos mais altos. A média para seres humanos é 10 ou 11, mas heróis aventureiros costumam ter atributos mais altos que isso.

Constituição: O vigor e saúde do personagem.

Força: A capacidade de levantar peso, empurrar e puxar coisas, e causar dano com socos, chutes e armas de combate corporal (facas, espadas, bastões...).

Destreza: A habilidade com as mãos. Sua capacidade de usar armas, ferramentas e instrumentos delicados.

Agilidade: Enquanto a Destreza vale apenas para as mãos, Agilidade vale para o corpo todo. Diz o quanto seu personagem é rápido e ágil.

Inteligência: A esperteza do personagem. Sua sagacidade e capacidade de resolver problemas.

Força de Vontade: A capacidade de concentração e determinação do personagem. Sua resistência a coisas como dor, hipnose e pânico.

Carisma: O charme do personagem, sua capacidade de fazer com que as outras pessoas gostem dele.

Percepção: A atenção do personagem. Sua capacidade de perceber coisas, de notar detalhes importantes e coisas escondidas.

Pontos de Vida (PVs)

São a "energia vital" do personagem. Quanto mais PVs ele tem, mais difícil é matá-lo. Humanos têm em média 11 PVs.

Quando um personagem sofre dano ele perde Pontos de Vida: se os PVs chegam a 0, o personagem desmaia e começa a perder 1 PV por rodada. Quando atingir -5 Pontos de Vida, ele morre.

Um personagem pode recuperar Pontos de Vida com descanso ou cuidados médicos, mas os PVs nunca vão ultrapassar seu valor inicial.

Perícias

Dizem o que o personagem sabe fazer, e se faz bem. Dirigir um carro, lidar com uma arma e aplicar primeiros-socorros em um ferido são perícias.

As perícias aparecem em números de porcentagem. Um personagem com Pistolas 40 tem 40% de chance de acertar um tiro em condições normais. O Mestre deve explicar aos jogadores como e quando usar suas perícias.

Algumas perícias são para uso em combate: trazem ao lado o dano que provocam quando a perícia é usada com sucesso por aquele personagem. O Mestre também irá explicar aos jogadores como calcular esse dano.

Algumas perícias têm dois números separados por uma barra, em vez de um (Espadas 40/50, por exemplo). O primeiro número serve para ataque, e o segundo para defesa. O capítulo Combate explica como fazer ataques e defesas.

Cada personagem tem seu próprio conjunto de perícias, de acordo com o treinamento que recebeu. Nem todas as perícias serão usadas — elas estão ali porque o personagem aprendeu essas coisas em algum momento da vida. A vampira Killbite, por exemplo, tem as perícias Canto e Guitarra porque fazia parte de uma banda de rock.

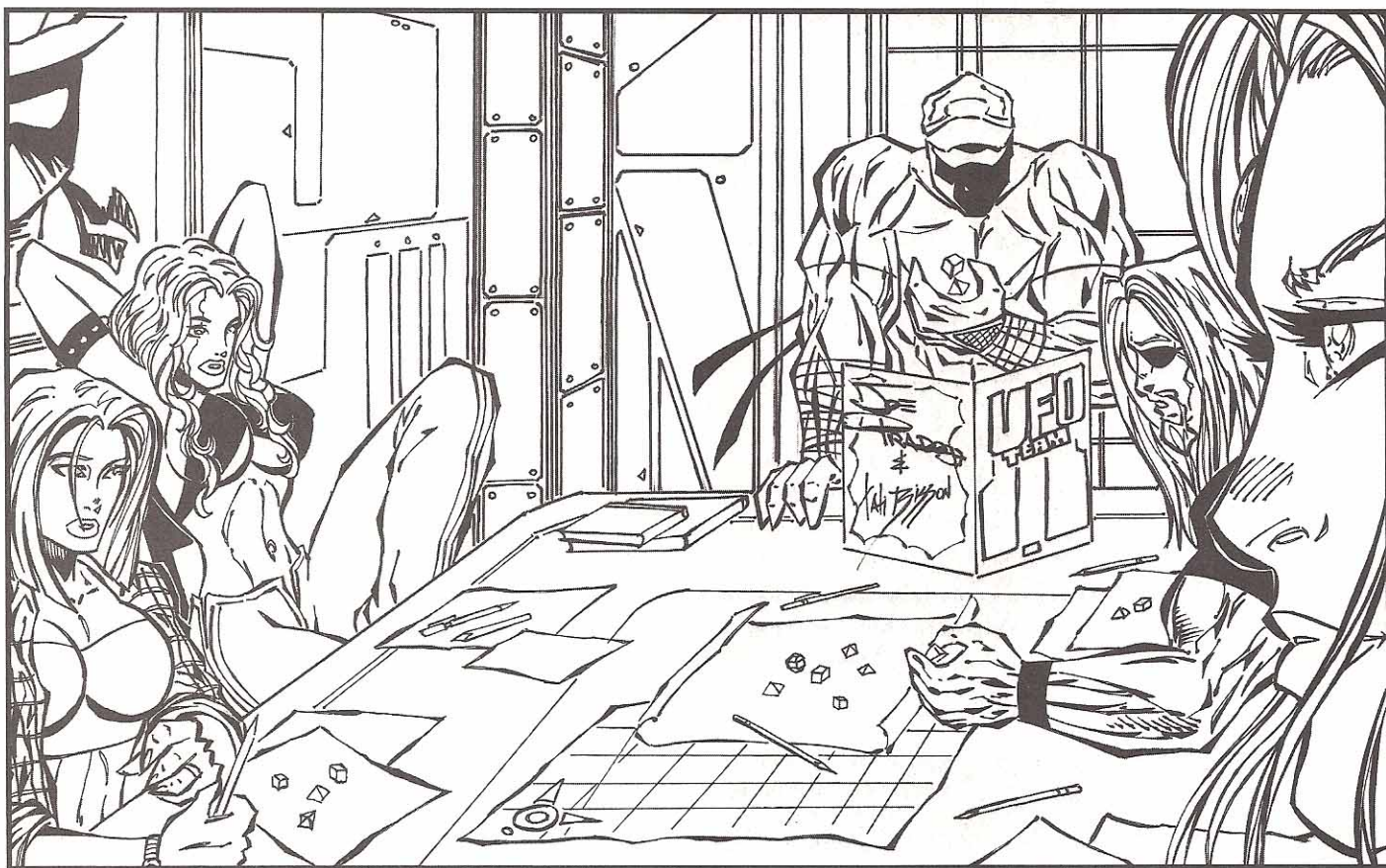
Equipamento Inicial

Cada personagem vai começar a aventura carregando algumas armas e outros equipamentos. Ao lado das armas aparece também o dano que elas causam.

Os equipamentos podem ser perdidos durante a aventura, e outros podem ser encontrados. Além disso, os personagens podem trocar de equipamento entre si. Por isso a Ficha de Personagem tem algum espaço em branco para que você anote os equipamentos extras que encontrar. Use lápis, pois as coisas que pegar podem ser perdidas.

O Verso da Ficha

Atrás da Ficha de Personagem você vai encontrar a história do herói, seus poderes especiais e algumas regras para usar durante a aventura. Cada jogador deve ler sua ficha com cuidado antes da aventura ter início.

O Mestre

Antes de começar o jogo, um jogador deve ser escolhido para ser o Mestre.

O Mestre é um tipo especial de jogador. Ele comanda a aventura, propõe o desafio que deve ser enfrentado pelos outros jogadores.

Se o RPG fosse um videogame, o Mestre seria o aparelho em si. O Mestre cria o mundo de aventuras onde os personagem vivem. Ele diz aos jogadores o que acontece nesse mundo, assim como o aparelho de videogame mostra o jogo na tela da TV. Coloca prêmios, armas, armadilhas e passagens secretas. O Mestre também controla os inimigos que enfrentam os heróis, e torna possíveis as ações dos próprios heróis no mundo imaginário.

A palavra do Mestre é final, e não pode ser contestada. Tudo que ele diz torna-se real no mundo imaginário do jogo. Ele pode contrariar as regras que estão nesta revista — uma regra só existe quando o Mestre permite. Ele pode até inventar suas próprias regras no meio do jogo!

Sempre que um jogador tenta fazer algo com seu personagem, é o Mestre quem diz se ele consegue isso ou não. O Mestre diz ao jogador o que ele deve fazer para realizar sua ação, quais dados deve jogar para atacar o monstro, que resultado precisa conseguir para encontrar a passagem secreta... coisas assim.

Cargo Pesado!

Ser Mestre é divertido, mas não é fácil. O Mestre tem mais trabalho que os outros jogadores. Ele deve conhecer todas as regras — até para quebrá-las. Também é ele quem ensina o jogo ao resto do grupo. Portanto, o Mestre precisa ler esta revista do começo ao fim e entender como o jogo funciona.

O Mestre também inventa as aventuras. No final desta revista existe uma aventura pronta, que o Mestre precisa ler antes do jogo. Quando a aventura acabar, cabe ao Mestre criar outras aventuras diferentes para que o grupo continue jogando com seus personagens.

Não é preciso que o Mestre seja sempre a mesma pessoa. É interessante que cada jogador do grupo tente ser Mestre pelo menos uma vez.

Com o Poder, a Responsabilidade

O Mestre tem o poder de um deus. Tudo que ele diz torna-se real no mundo imaginário. Se o Mestre diz que uma chuva de meteoros matou todos os personagens, assim acontece. Se ele diz que o mundo foi destruído, assim acontece.

Mas o Mestre não joga CONTRA os jogadores. Ele não joga para ganhar. Se fizesse isso, eles não teriam chance e o jogo perderia a graça.

O Mestre precisa ser justo, como um árbitro. Seu papel no jogo é colocar o desafio no caminho dos outros jogadores. Ele é como um escritor de livros ou um roteirista de cinema, criando uma história emocionante para que todos se divirtam. Esse é o objetivo de qualquer partida de RPG.

Acima de tudo, o Mestre deve ter bom senso. Se um jogador tenta uma coisa fácil ou sensata, como usar uma alavanca para arrombar uma porta, suas chances de fazê-lo são maiores. O Mestre pode decidir que ele consegue, ou facilitar seu teste (testes serão explicados mais adiante). Por outro lado, se o jogador tenta algo difícil ou absurdo — como forçar a mesma porta com uma colher! —, então o Mestre diz que é impossível ou torna o teste muito difícil.

A Justiça do Mestre

O Mestre é o único jogador que pode trapacear. Quando joga os dados para os monstros e inimigos, ele pode fazer isso em segredo — basta esconder os dados atrás de um livro aberto. Como os outros jogadores não podem ver os dados, o Mestre pode mentir sobre o resultado.

Mas por que o Mestre pode trapacear? Porque às vezes isso é necessário para manter a aventura divertida. Quando um herói está em perigo e um monstro acerta um ataque decisivo, por exemplo, o Mestre pode mentir e dizer que o monstro errou. Se não fizesse isso, o herói morreria e o jogador ficaria fora da aventura. Ele não vai salvar o personagem todas as vezes, claro — apenas o bastante para evitar que tenha uma morte estúpida.

Ele pode fazer o contrário, também. Se a aventura está fácil demais para os jogadores, pode trapacear para o lado dos inimigos e mentir sobre os resultados das jogadas deles. O Mestre não deve exagerar demais os perigos, só o bastante para deixar a coisa emocionante.

O Mestre trapaceia apenas pelo bem da aventura.

NPCs

Enquanto os jogadores controlam os heróis, cabe ao Mestre controlar os outros personagens da aventura. Os inimigos, os aliados, as vítimas... todos são personagens do Mestre. Estes personagens chamam-se NPCs, que significa *NonPlayer Characters*, Personagens Não-Jogadores.

Jogar com os NPCs é umas das coisas que torna divertido ser Mestre — você não interpreta apenas um personagem, mas vários! Controla suas ações, imagina o que eles fariam e como agiriam diante dos heróis.

O Mestre vai conversar com os jogadores como se fosse também ele um personagem. Ele pode mudar a voz quando fala pelo NPC; falar grosso se é um vilão rabugento, ou fino para fazer o papel de uma garota em apuros.

Alguns disfarces rápidos também funcionam. Chapéus, lenços e máscaras podem ajudar você a interpretar melhor. Não precisa exagerar: os jogadores podem ficar cansados de esperar enquanto você veste sua fantasia completa de mago supremo!

O Mestre em Ação!

Mestre: *"Muito Bem! Nossa aventura começa no Centro de Treinamento do NORAD, uma salão enorme. Para o treino de hoje está programado um combate contra os novos robôs experimentais. "Vocês estão no salão em seus uniformes de treino quando uma porta se abre no lado oposto. Um grupo de seis robôs avança na direção de vocês. O que vocês fazem?"*

Jogador 1: *"Eu, Capitão Ninja, ataco o robô mais próximo com minha espada!"*

Mestre: *"Certo, jogue os dados. Hum... muito bem, seu ataque atinge o robô. Jogue outra vez para o dano. Certo. Seu golpe atinge um ponto vulnerável na armadura do robô. O ponto danificado lança faíscas, mas o robô ainda funciona."*

Jogador 1 (imitando a voz do Capitão Ninja): *"Você vai passear de ambulância, cara!"*

Jogador 2: *"Eu jogo com Ogress. Vou tentar agarrar um robô e arremessar contra os outros."*

Mestre: *"Jogue os dados. Sim, você consegue agarrar o robô. Como sua Força é muito grande, você o levanta no ar. Jogue os dados outra vez. Ops! Quanto tenta jogar o robô contra os outros, você erra e eles escapam. Apenas o primeiro robô é danificado."*

Jogador 3: *"Eu, com Deadly Eye, procuro um obstáculo para me esconder e fazer pontaria com minha pistola laser."*

Mestre: *"Jogue os dados. Hmm, má jogada. Você não encontra nenhum esconderijo por perto."*

Jogador 3: *"Nesse caso, vou atirar daqui mesmo."*

Mestre: *"Certo, jogue. Uau! Um excelente tiro, bem entre os olhos! Nem precisa jogar os dados para o dano. O robô explode em mil pedacinhos."*

Mestre: *"Certo, dois robôs destruídos, ainda restam quatro. Dois deles atacam o Capitão Ninja."*

O Mestre joga os dados em segredo para os robôs. Nenhum deles atinge o Capitão, mas o Mestre decide mentir sobre o resultado para manter a batalha excitante.

Mestre: *"Lamento, Capitão. Um dos robôs atinge você com a metralhadora em seu braço."*

Jogador 1 (imitando a voz do Capitão Ninja): *"Ih, cara! Pintou um clima ruim de repente..."*

As Regras

Um jogo de RPG pode ter muitas ou poucas regras, dependendo dos jogadores e do Mestre.

SÓ AVENTURAS tem poucas regras. Elas são explicadas neste e no próximo capítulo. Quase todas as outras regras são criadas pelo Mestre quando necessárias. Sempre que uma situação diferente aparece, ele inventa uma regra nova para ela.

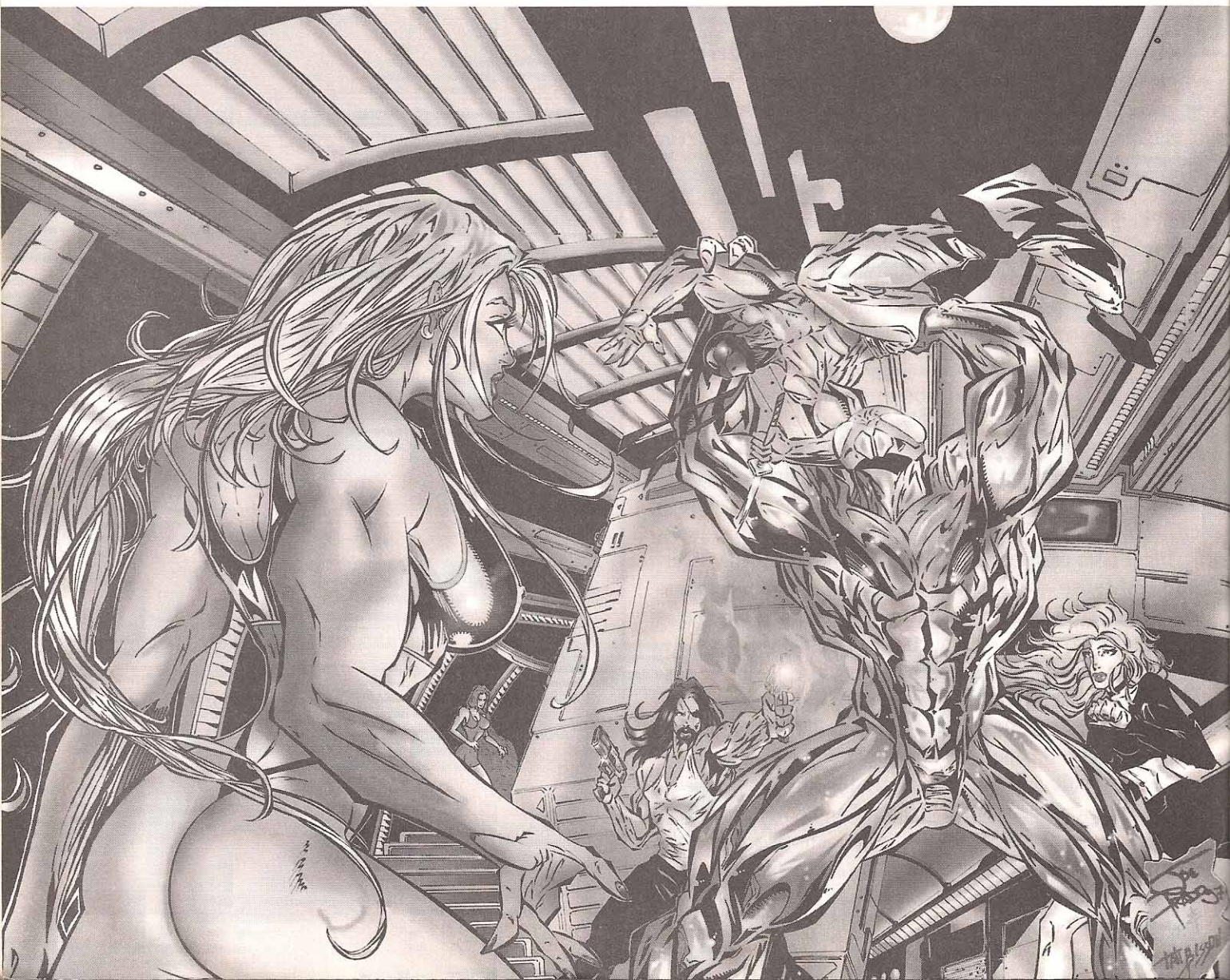
Vamos imaginar que você é um jogador controlando a Gladiadora. O Mestre diz que um monstro alienígena está jogando uma mesa sobre você. Você diz ao Mestre que deseja saltar sobre a mesa enquanto ela estiver no ar. E agora? O Mestre não vai encontrar nesta revista nenhuma regra sobre como esquivar-se de mesas voadoras! O que ele faz nesse caso?

Ele inventa uma regra nova. Pode querer que o jogador faça um teste de Agilidade para se esquivar da mesa (mais adiante você verá o que é um teste de Agilidade). Pode ainda aumentar a dificuldade do teste, porque uma mesa é muito grande e seria difícil sair de seu caminho.

O Mestre pode mudar uma regra que esteja nesta revista, com a qual não concorde, se tiver uma boa razão para isso. O Mestre é o único jogador que não precisa seguir as regras, podendo mudá-las como e quando quiser.

As regras são a grande diferença entre o RPG e o simples faz-de-conta. Mas elas não são importantes. O objetivo do RPG é contar histórias e se divertir, não ficar discutindo sobre regras.

DADOS

Os jogos de RPG quase sempre usam dados especiais multifacetados, diferentes daquela conhecida peça cúbica, de seis lados. Neste jogo usaremos dados de 4, 6, 8 e 10 lados. Cada dado é indicado por uma abreviatura: d4, d6, d8 e d10. 1d4 significa jogar o dado de quatro faces uma

vez, enquanto 2d8 significa jogar um dado de oito faces duas vezes — ou jogar dois dados de oito faces.

Às vezes você pode encontrar algo como 1d6+1. Quer dizer que você deve jogar 1d6 e somar 1 ao resultado. 1d6-1, por outro lado, diz que você deve subtrair 1 do resultado.

1d100 quer dizer que você deve jogar d10 duas vezes, sendo uma para a dezena e outra para a unidade, conseguindo assim um número entre 1 e 100. Um resultado 01 significa 1. 00 significa 100.

Os dados multifacetados podem ser comprados em lojas e livrarias especializadas em RPG. Se você não encontrar esses dados, então pode usar as Tabelas de Simulação de Dados. Elas estão nos encartes centrais, junto com as Fichas de Personagem.

RODADA

Uma rodada é "a sua vez" de jogar. É uma medida de tempo para saber como as coisas acontecem no mundo do jogo.

Uma rodada dura um minuto, dez segundos, um momento, um instante... não importa. Não é tempo real, apenas uma medida imaginária. É o bastante para fazer uma ação ou movimento simples. Um personagem não pode executar duas ações em uma mesma rodada. Existe uma única exceção: em uma rodada de combate, um personagem pode fazer um ataque e também uma defesa.

Os personagens do Mestre, os NPCs, também usam rodadas para realizar suas ações.

O Que Fazer em uma Rodada?

Estes são exemplos de coisas que um personagem pode fazer em uma rodada:

- Fazer um ataque e uma defesa.
- Abrir uma porta.
- Mover-se 12 metros.
- Ligar um aparelho.
- Fazer qualquer movimento simples.

TESTES

Em certas situações, geralmente quando o jogador diz que seu personagem vai fazer algo, o Mestre pode exigir um teste. Qualquer coisa pode ser testada: abrir uma porta trancada, encontrar um arquivo em um computador, perceber a sombra de alguém que se aproxima, fazer um disparo com arma de fogo, ou até dar um passo — se for um passo perigoso...

Os testes nem sempre são necessários. O Mestre costuma pedir testes apenas para coisas difíceis. Além disso, o Mestre pode decidir que o personagem consegue ou falha em sua ação automaticamente, sem nenhum teste. Apenas o Mestre diz quando um teste é necessário ou não.

Testes são feitos com porcentagens, jogando-se 1d100. Se o resultado dos dados é MENOR ou IGUAL ao número testado, a ação teve sucesso. Os testes são explicados com mais detalhes nas próximas páginas.

Regras na Hora!

A maioria das regras de uma aventura de RPG são inventadas na hora, pelo Mestre. Cada Mestre pode resolver uma mesma situação de forma diferente — ele decide qual a melhor maneira.
A seguir temos vários exemplos de situações que não fazem parte das regras deste livro, e como o Mestre poderia resolvê-las:

Derrubar uma porta: *o jogador testa sua Força.*

Lembrar-se de verificar se a porta estava mesmo trancada: *o jogador testa sua Inteligência.*

Esquivar-se de um ataque: *o jogador faz um teste de Agilidade normal, ou difícil para armas de fogo e de projéteis (flechas, facas...). Se fizer isso durante uma rodada de combate, gastará sua ação e não poderá fazer mais nada.*

Achar uma passagem secreta: *o jogador faz um teste de Percepção. Se a passagem está bem escondida, o teste é feito com metade do valor normal.*

Desarmar uma bomba: *o jogador faz um teste de Destreza. Se falhar, a bomba explode.*

Reconhecer um animal: *o jogador testa a perícia Zoologia. Se ele não tem esta perícia, usa sua Inteligência como se fosse uma perícia.*

Resistir a um poder hipnótico: *o jogador testa sua Força de Vontade.*

Prender a Respiração: *o jogador faz um teste de Constituição por minuto. Para cada minuto depois do primeiro, o teste fica mais difícil.*

Enganar um sentinela: *o jogador testa Carisma ou a perícia Lábia.*

Ouvir um inimigo que se aproxima pelas costas: *o Mestre faz, em segredo, um teste de Percepção para o jogador. Se o jogador falhar, o Mestre não diz nada; se conseguir, nesse caso o personagem percebeu que alguém vinha chegando.*

Pular um muro: *o jogador testa sua perícia Salto ou Agilidade, aquilo que for mais alto.*

Romper uma corda com um tiro: *como isso é uma coisa muito difícil, o Mestre decide que será possível apenas com um acerto crítico (veja mais adiante o que é um acerto crítico).*

Desarmar um inimigo: *o jogador testa sua perícia Artes Marciais, Espada ou aquilo que estiver usando, mas com metade da porcentagem normal.*

Testes

No RPG, como na vida real, você pode tentar qualquer coisa — mas pode ser que não consiga. Quando quer que seu personagem salte pela janela para fugir, pode acontecer que ele erre a janela e se arrebente na parede!

Há duas maneiras de saber se a ação do personagem teve sucesso ou não; por decisão do Mestre (ele diz se a ação funcionou) ou com uma jogada de dados. Um teste.

O teste serve para saber se o personagem conseguiu fazer o que o jogador queria. Os testes são feitos com porcentagens, jogando-se 1d100. Se o resultado é MENOR ou IGUAL ao número testado, o personagem teve sucesso.

Testes de Atributos

Cada personagem possui oito atributos, com valores variando de 3 a 18 ou mais. É o chamado valor de atributo. Para testar o atributo, contudo, usamos outro valor — o valor de teste. O valor de teste de um atributo é igual a quatro vezes o valor do atributo.

*Deadly Eye deseja encontrar sinais de pouso de um OVNI, e vasculha o local. O Mestre exige um teste de Percepção. Deadly Eye tem Percepção 14, e portanto seu valor de teste é 56 (14*4=56). Ele tem 56% de chances de sucesso. Joga 1d100 e consegue um resultado 32. A ação teve êxito. O Mestre diz que Deadly Eye encontrou o que procurava...*

Testes de Perícias

Os testes de perícias funcionam como os testes de atributos, mas seus valores iniciais não são multiplicados por quatro.

A Gladiadora tenta ajudar Deadly Eye, que foi picado por um animal venenoso. O Mestre exige um teste da perícia Primeiros Socorros.

Gladiadora tem Primeiros Socorros 60, e joga 1d100. Obtém o resultado 64; a jogada falhou, pois o resultado dos dados foi maior que o valor de teste. Deadly Eye morrerá se alguma coisa não for feita logo.

Atributo em vez de Perícia

Se um personagem tenta fazer algo que nunca aprendeu, ele tem uma pequena chance de conseguir. Em vez de uma perícia, o jogador testa um atributo escolhido pelo Mestre.

Para quem não tem treinamento, esse teste sempre será mais difícil. O personagem vai usar o valor de seu atributo como se fosse uma perícia.

Ogress pega uma pistola caída no chão para tentar atingir um inimigo. Ela não tem a perícia Pistolas, pois nunca usou armas antes.

Portanto, precisa fazer um teste de atributo. Para uma arma de fogo, usada com as mãos, o Mestre acha mais adequado testar o atributo Destreza. Ogress vai usar sua Destreza 14 como se fosse uma perícia: ela tem apenas 14% de chance de acertar.

Rotineiro, Normal ou Difícil

Quando o jogador declara uma ação, o Mestre deve resolver se ela é rotineira, normal ou difícil. Isso vai afetar o valor de teste: uma ação rotineira usa o dobro da porcentagem normal, enquanto uma ação difícil usa apenas metade. O valor de teste de um atributo nunca é dobrado, apenas perícias.

Killbite deseja escrever uma carta em seu computador. Ela tem 50 na perícia Computação — mas, como um editor de textos é fácil de usar, o Mestre decide que a tarefa e fácil. O teste é feito com 100%, o dobro da porcentagem normal.

Agora Killbite quer introduzir a carta na Internet. Fácil, mas nem tanto. O Mestre exige um teste normal, com 50% de chance. Se Killbite tenta usar truques de micreiro para que os inimigos não encontrem seu endereço eletrônico, o Mestre acha isso difícil. Ela tem apenas 25% de chance de sucesso, metade de seu valor em Computação.

Acerto Crítico e Índice Crítico

Durante um teste de atributo ou perícia, se o resultado de 1d100 é menor ou igual a ¼ do valor de teste (seja rotineiro, normal ou difícil), então houve um acerto crítico. O personagem conseguiu realizar o feito com grande perfeição. Se a ação realizada é um ataque, irá causar dano dobrado.

O Capitão Ninja quer atingir com seu arco e flecha um monstro alienígena. Ele tem Arqueiria 45. Tem 45% de chance, e 45/4=11. Este é seu índice crítico.

O Capitão joga 1d100 e consegue um 02. Isso é menor que 11, um acerto crítico. Não apenas acerta a flecha, mas também atinge um ponto fraco e causa dano dobrado, que provavelmente vai matar a vítima.

Falha e Falha Crítica

Um teste falha quando o resultado dos dados é maior que o valor testado. Uma falha crítica acontece com um 95 ou mais em 1d100. Nesse caso, além de falhar, o personagem fez uma grande besteira; o Mestre decide o que é.

Um 95 ou mais é SEMPRE uma falha, mesmo que o valor de teste seja maior que 100%. Só que, nesse caso, não será uma falha crítica — apenas uma falha normal.

Combate

Combates são parte importante em um RPG. Não importa o cuidado que se tenha para evitá-los, é quase certo que eles ocorram cedo ou tarde.

Durante uma rodada de combate, cada personagem pode fazer um ataque e uma defesa — ou dois ataques, em casos especiais. O quadro abaixo diz o que acontece durante uma rodada de combate:

A RODADA DE COMBATE

1. Os jogadores dizem o que querem fazer

Todos os jogadores dizem ao Mestre o que pretendem fazer e como vão fazê-lo. Não importa a rapidez com que façam isso em tempo real, desde que seja logo — dentro de dez ou vinte segundos. Se um jogador não conseguir tomar uma decisão, o Mestre decide que seu personagem ficou confuso e não consegue fazer nada.

O Mestre também deve decidir aquilo que os NPCs vão fazer, mas não precisa anunciar sua decisão aos jogadores.

2. Os jogadores jogam suas iniciativas

"Jogar a iniciativa" significa fazer um teste para descobrir quem age primeiro. Cada jogador joga 1d10 e soma ao resultado a Agilidade do personagem. O Mestre faz o mesmo com os NPCs, em segredo. Aqueles que conseguirem valores mais altos de iniciativa agem primeiro.

3. Os personagens fazem seus ataques

Os jogadores que desejam atacar testam suas perícias correspondentes (Arqueiria, Arremesso, Artes Marciais, Pistolas, Espadas...). Eles jogam 1d100 e devem obter um resultado MENOR ou IGUAL ao valor da perícia.

Se o golpe foi bem sucedido, em alguns casos a vítima pode tentar um bloqueio (veja mais adiante como fazer um bloqueio) para evitar o ataque. Um personagem que recebe dois ou mais ataques pode bloquear apenas um deles.

4. Os jogadores calculam os danos

Os jogadores que tiveram sucesso em seus ataques, jogam os dados para ver quanto dano causaram. O tipo e quantidade de dados dependem da perícia usada pelo atacante. Quando o alvo tem 1 ou mais pontos de Índice de Proteção, esse valor é subtraído do dano.

Os personagens sobreviventes repetem todo o processo até que o combate termine.

ÍNDICE DE PROTEÇÃO

Esta é a proteção de um personagem ou criatura contra danos. Quanto maior o Índice de Proteção, mais difícil é ferir o personagem.

A maioria dos personagens jogadores tem Índice de Proteção 0, podendo ser feridos com grande facilidade; armaduras e outras proteções podem melhorar isso. Esses personagens podem ser mortos com um único tiro ou golpe de faca, como acontece no mundo real.

O Índice de Proteção é subtraído de qualquer dano recebido. Só então o total resultante é abatido dos Pontos de Vida do personagem. Se o dano é igual ou inferior ao Índice de Proteção do alvo, nenhum dano é causado.

ATAQUE

Um ataque é igual a qualquer outro teste. Basta observar o valor de ataque da arma ou técnica utilizada, jogar 1d100 e comparar o resultado obtido. Um resultado MENOR ou IGUAL ao valor de ataque indica que o golpe foi certeiro.

BLOQUEIO

Perceba que algumas perícias dos personagens têm dois números, em vez de um. O primeiro número serve para atacar, e o segundo para defender.

Quando um inimigo consegue sucesso em seu teste para atacar seu herói, você ainda pode tentar um bloqueio. Para isso teste o segundo número da perícia: se o teste foi bem sucedido, você conseguiu bloquear e não sofre dano. Alguns ataques, como tiros, não podem ser bloqueados.

AJUSTE DE FORÇA E ARTES MARCIAIS

Um personagem com grande Força causa mais dano quando ataca com armas brancas — facas, espadas, flechas...

Você pode ver na ficha do Capitão Ninja, na parte Equipamentos, que sua espada katana causa dano de 1d10 + Força. Como o Capitão tem uma grande Força 16 (equivalente a um levantador de pesos), seus ataques com a espada causam dano de 1d10+1.

Quase todos os personagens têm a perícia Artes Marciais. Quer dizer que eles foram treinados para lutar de mãos vazias, com socos e chutes. Um ataque feito dessa maneira causa 1d4 pontos de dano, mais o ajuste de Força.

MORRENDO

Quando um personagem ou criatura sofre dano, perde Pontos de Vida. Se os PVs de um personagem chegam a 0 ou menos, ele entra em choque e desmaia. Começa a perder um PV por rodada. Se atingir -5 PVs, estará morto.

A perícia Primeiros Socorros pode salvar um personagem que esteja em choque. Se ele não recuperar o bastante para que consiga pelo menos 1 PV, continua perdendo um Ponto de Vida por rodada até morrer.

Se um personagem morre, o jogador pode escolher continuar a aventura com outro personagem.

Um Exemplo de Combate...

Entrando na área de Confinamento, o Capitão Ninja encontra uma criatura fugitiva. Ela salta distendendo garras enormes, mas o Capitão consegue sacar sua espada antes.

Um combate terá início. É o momento de jogar a iniciativa. O jogador que controla o Capitão Ninja joga 1d10 e soma 16, a Agilidade do Capitão. Consegue 20. A criatura, que teve sua iniciativa jogada em segredo pelo Mestre, consegue 17. Como 20 é maior que 17, o Capitão ataca primeiro.

A espada katana do Capitão atinge a criatura em cheio, mas ela é protegida por sua pele blindada e não sobre nenhum ferimento.
As garras do alienígena tentam atacar a garganta do Capitão. Quase conseguem: ele usa a espada para bloquear o ataque.

O jogador que controla o Capitão joga 1d100 e consegue 36. O Capitão tem Espadas 50/45. Como 36 é menor que 50, ele acertou o ataque.

Agora ele deve jogar o dano. Com sua espada, o Capitão causa 1d10+1. Ele joga 1d10 e consegue um 2. 2+1=3. Mas a criatura tem Índice de Proteção 4. Como 4 é maior do que 3, ela não sofre nenhum dano.

É a vez da criatura. O Mestre faz em segredo o teste para seu ataque com garras, e diz que ela acertou. O Capitão decide tentar um bloqueio com a espada. Seu valor de defesa com a espada é 45. Ele joga 1d100 e consegue 32, que é menor que 45. O bloqueio funcionou, o Capitão está salvo.

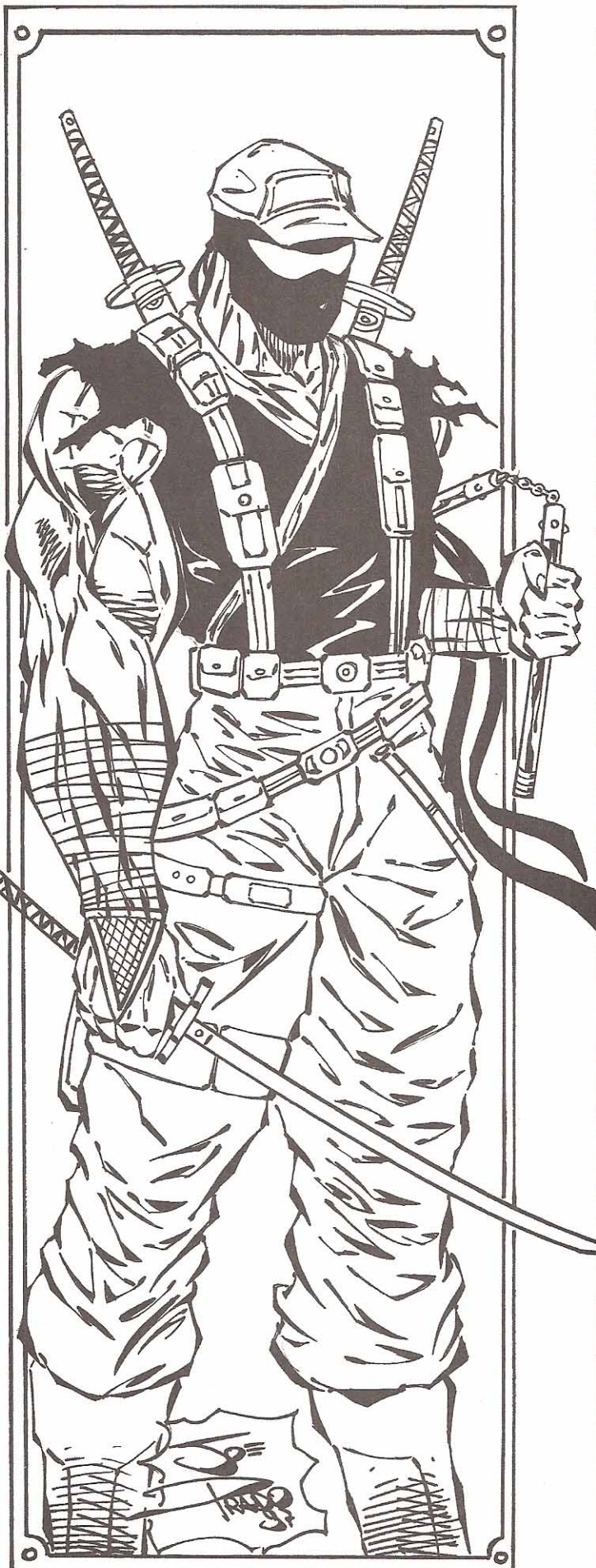
Os oponentes voltam a se enfrentar. O Capitão Ninja desfere um golpe preciso, enterrando a espada na garganta da criatura. Ela estremece e cai morta, jorrando sangue esverdeado...

Nova rodada de combate. Os oponentes jogam a iniciativa, e o Capitão vence outra vez. Ele ataca primeiro.

O Capitão joga 1d100 e tira um ótimo 5. Será que foi um acerto crítico? Com sua perícia Espadas 50, seu índice crítico é 12 (15/4=12). 5 é menor que 12. O Capitão conseguiu um espetacular acerto crítico, que vai causar dano duas vezes maior.

O jogador joga 1d10+1 para o dano. Consegue um 8, que somado a 1 dá 9. Dobrando, o dano total é 18.

A criatura tem Índice de Proteção 4. 18-4=14. Ela perde, portanto, 14 Pontos de Vida. Como a criatura tinha apenas 8 PVs, ela morre na mesma hora.

Capitão Ninja

ATRIBUTOS		valor de teste
Constituição	17	68%
Força	16	64%
Destreza	17	68%
Agilidade	16	64%
Inteligência	15	60%
Força de Vontade	15	60%
Carisma	10	40%
Percepção	11	44%
Pontos de Vida	23	

PERÍCIAS		
Alpinismo	50%	
Arqueiria	45%	Dano: 1d8+1
Arremesso	50%	
Arrombamento	40%	
Artes Marciais	45/50%	Dano: 1d4+1
Bastões	40/60%	Dano: 1d6+1
Corrida	45%	
Espadas	50/45%	Dano: 1d10+1
Facas	55/35%	Dano: 1d4+1
Furtividade	55%	
Jato Militar	50%	
Leitura Labial	40%	
Metralhadoras	50%	Dano: 1d10
Motocicletas	50%	
Natação	50%	
Pára-quedismo	50%	
Pistolas	50%	Dano: 1d10
Rifles	50%	Dano: 2d6
Videogame	50%	

EQUIPAMENTO INICIAL

- Espada katana (1d10 + Força)
- Faca de sobrevivência (1d4 + Força)
- Arco e 20 flechas (1d8 + Força)
- Nunchaku (1d6 + Força)
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________

CAPITÃO NINJA

Nome Verdadeiro: Confidencial
Idade: Confidencial
Ocupação Anterior: Confidencial
Ocupação Atual: Capitão da Força Aérea dos EUA, comandante do U.F.O. Team

História

Oficial da Força Aérea dos EUA, seu nome verdadeiro e seu passado estão entre os segredos mais protegidos do Pentágono. O Capitão Ninja recebeu esse codinome por seu treinamento em artes marciais — e também porque conserva o rosto sempre coberto por uma máscara negra. Não é um ninja de verdade. Bem, provavelmente não.

Em mais de uma ocasião o Capitão Ninja foi dado como morto, apenas para surpreender todos retornando mais tarde. Por ter sobrevivido a numerosos confrontos contra extraterrestres — e também por razões secretas, conhecidas apenas pela Força Aérea —, ele foi escolhido como comandante do U.F.O. Team.

Aparência

O Capitão veste peças de uniforme ninja combinadas com camuflagem militar. Sempre usa boné, às vezes camuflado, mas também gosta de bonés de baseball. Apesar do aspecto hostil, após algum tempo de convivência é fácil perceber um brincalhão despreocupado sob a máscara sombria.

Interpretação

Ao jogar com o Capitão Ninja, você deve fingir ser como ele. Não apenas usar seu poder de combate, mas também interpretar o personagem, como faria um ator de teatro.

O Capitão jamais tira a máscara. Ninguém conhece seu rosto ou seu passado. Faz tudo que puder para evitar que sua máscara seja removida (dizem até que ele tem outra máscara sob a primeira!). Quando alguém perguntar sobre seu passado, responda com alguma piadinha ou uma história absurda ("Sabe, é que eu sou um clone do Homem-Aranha!"). Ele não admite ser chamado de "esquisito", insiste em dizer que é um cara normal!

Ele é um tremendo gozador. Gosta de colocar apelidos em todos que conhece. Chama a Gladiadora de "Biga", Killbite de "Taty", Deadly Eye de "Jef" e Ogress de "Grandalhona". Também adora jogar videogame.

Poderes Especiais

O Capitão Ninja não tem superpoderes, mas é o mais bem treinado membro do U.F.O Team. É mais experiente e versátil: sabe usar mais armas e tem mais perícias que todos os outros personagens.

Regras Para o CAPITÃO NINJA

Como Lutar

- Escolha uma perícia para seu ataque. O Capitão Ninja pode atacar com as perícias Artes Marciais, Arqueiria (para arco e flechas), Arremesso (para facas), Espadas, Facas, Metralhadoras, Pistolas e Rifles, dependendo da arma que tiver no momento.
- Jogue 1d100. Se o resultado da jogada é igual ou menor que o valor da sua perícia, você atingiu seu alvo. Se foi maior, você errou.
- Se você acertou, jogue o dano de seu ataque. O dano depende da perícia que você está usando.
- O Mestre irá subtrair do dano total o Índice de Proteção do inimigo. O que sobrar será subtraído de seus Pontos de Vida.

Bônus de Força

Por sua grande Força, o Capitão Ninja causa +1 ponto de dano quando usa armas brancas (faca, espada, arco e flecha...) e artes marciais. Esse bônus já está colocado em suas perícias.

Experiência

Quando o Capitão Ninja sobrevive a uma ou várias aventuras, se o jogador agir bem, o Mestre pode permitir que o personagem avance de nível. A cada nível ele ganha mais 1 Ponto de Vida, 10% de perícias e 1 ponto de atributo, para colocar onde quiser.
O Capitão Ninja é um personagem de 6º nível.

Perícias

Quase todas as perícias do Capitão Ninja são voltadas para o combate. Ele possui algumas perícias mais incomuns, explicadas abaixo:

Alpinismo: para escalar montanhas, muros altos, árvores e prédios.

Arrombamento: para forçar portas e abrir fechaduras trancadas.

Corrida: serve para corridas curtas ou longas, para alcançar um fugitivo ou escapar de um perseguidor.

Furtividade: para se esconder ou mover-se em silêncio.

Jato Militar: para pilotar e manobrar aviões de combate. Também serve para manejar e disparar as armas desse mesmo avião.

Leitura Labial: para descobrir o que alguém diz apenas observando os movimentos de sua boca.

Motocicletas: para pilotar motos. Não serve para carros e outros veículos.

Killbite

ATRIBUTOS		valor de teste
Constituição	15	60%
Força	16	64%
Destreza	17	68%
Agilidade	16	64%
Inteligência	14	56%
Força de Vontade	10	40%
Carisma	12	48%
Percepção	12	48%
Pontos de Vida	16	

PERÍCIAS		
Artes Marciais	50%	Dano: 1d4+1
Canto	40%	
Automóveis	50%	
Computação	50%	
Eletrônica	50%	
Furtividade	50%	
Guitarras	40%	

EQUIPAMENTO INICIAL

- Faca de sobrevivência (1d4 + Força)
- ______
- ______
- ______
- ______
- ______
- ______
- ______
- ______
- ______
- ______
- ______
- ______
- ______
- ______
- ______
- ______

KILLBITE

Nome Verdadeiro: Tatjana Bennet
Idade: 16 anos
Ocupação Anterior: Estudante colegial, vocalista e guitarrista
Ocupação Atual: Membro do U.F.O. Team

História

Com planos ambiciosos para o futuro, Tatjana Bennet era apenas uma estudante colegial acima da média, guitarrista e vocalista de uma pequena banda de rock nas horas vagas.

Um dia, sem que ela soubesse como, Tatjana contraiu uma doença rara — o vampirismo. Ela precisa beber sangue todos os dias para viver. Foi enviada para a base do NORAD para que uma cura fosse pesquisada. Enquanto isso não acontece, ela está sendo alimentada com sangue artificial e treinada como agente da equipe U.F.O. Team. Recebeu o codinome de Killbite, que significa "mordida mortal".

Aparência

Tatjana era uma jovem muito bonita antes de ser vampira. Agora ela tem olhos vermelhos e pele muito pálida, como um albino. Seus cabelos são brancos, mas ela os tinge de loiros. Uma grande mancha vermelha atravessa o lado direito de seu rosto. Ela gosta de usar brincos, "piercings" e camisetas com bichinhos.

Interpretação

Ao jogar com Killbite, você deve fingir ser como ela. Não apenas usar seu poder de combate, mas também interpretar a personagem, como faria um ator de teatro.

Embora mostre modos alegres e descontraídos, Tatjana ainda não consegue aceitar que nunca terá uma vida normal. São constantes suas tentativas de fuga, sempre buscando abandonar o U.F.O Team — e sempre sendo detida, pois sua doença é perigosa demais para arriscar uma epidemia.

Poderes Especiais

Tatjana é mais forte, ágil e resistente que uma garota normal. Ela não envelhece nunca, e não precisa respirar — nenhum gás venenoso poderá afetá-la, nem a falta de oxigênio.

Killbite precisa de sangue. Ela sempre perde 1 PV por hora, que só consegue recuperar bebendo sangue (a perícia Primeiros Socorros nunca vai funcionar com ela). Ela pode beber sangue artificial que encontrar no caminho, ou sangue de outros personagens — neste caso, cada PV perdido pelo personagem é ganho pela vampira.

Killbite perde mais 1 PV por hora se ficar sob sol forte. Ela não entra em choque e nem fica inconsciente quanto está com menos de 0 Pontos de Vida. Mas mesmo assim morrerá se chegar a -5 PVs.

Regras Para KILLBITE

Como Lutar

- Escolha uma perícia para seu ataque. Killbite pode atacar apenas com a perícia Artes Marciais. Ela não foi treinada para usar armas. Para usar alguma arma, ela deve usar como perícia o valor de sua Destreza (17%).
- Jogue 1d100. Se o resultado da jogada é igual ou menor que o valor da perícia Artes Marciais ou Destreza, você atingiu seu alvo. Se foi maior, você errou.
- Se você acertou, jogue o dano de seu ataque. O dano depende da perícia ou arma que você está usando.
- O Mestre irá subtrair do dano total o Índice de Proteção do inimigo. O que sobrar será subtraído de seus Pontos de Vida.

Bônus de Força

Embora pareça uma adolescente normal, Killbite é tão forte quanto um levantador de pesos olímpico. Por sua grande Força, ela causa +1 ponto de dano quando usa armas brancas (faca, espada, arco e flecha...) e artes marciais. Esse bônus já está colocado em sua perícia.

Experiência

Quando Killbite sobrevive a uma ou várias aventuras, se o jogador agir bem, o Mestre pode permitir que a personagem avance de nível. A cada nível ela ganha mais 1 Ponto de Vida, 10% de perícias e 1 ponto de atributo, para colocar onde quiser.
Tatjana é uma personagem de 1° nível.

Perícias

Tatjana tem as perícias Canto e Guitarra porque era vocalista em uma banda de rock. Ela curte computadores e adora navegar na Internet, por isso tem a perícia Computação. Suas perícias são explicadas a seguir:

Automóveis: para dirigir carros. Não serve para ônibus, caminhões, motocicletas e outros veículos.

Canto: para cantar de forma agradável.

Computação: para operar um computador, criar programas, entrar na Internet, quebrar senhas e códigos.

Eletrônica: para manejar e consertar telefones, eletrodomésticos, computadores e demais aparelhos eletrônicos.

Furtividade: para se esconder ou mover-se em silêncio.

Guitarra: para afinar e tocar guitarra e qualquer outro instrumento de cordas (violão, violino, harpa...).

Ogress

ATRIBUTOS		valor de teste
Constituição	19	76%
Força	40	160%
Destreza	14	56%
Agilidade	16	64%
Inteligência	12	48%
Força de Vontade	14	56%
Carisma	10	40%
Percepção	10	40%
Pontos de Vida	30	

PERÍCIAS		
Artes Marciais	60/60%	Dano: 1d4+9
Dança	35%	
Intimidação	40%	
Natação	50%	
Primeiros Socorros	40%	
Salto	50%	

EQUIPAMENTO INICIAL

- Estojo de primeiros socorros
- ____________________
- ____________________
- ____________________
- ____________________
- ____________________
- ____________________
- ____________________
- ____________________
- ____________________
- ____________________
- ____________________
- ____________________
- ____________________
- ____________________
- ____________________
- ____________________
- ____________________

OGRESS

Nome Verdadeiro: Melissa Williams
Idade: 26 anos
Ocupação Anterior: Profissional da luta-livre
Ocupação Atual: Membro do U.F.O. Team

História

Quando descobriu que tornar-se uma estrela da luta-livre era mais difícil do que parecia, a vida de Melissa Williams não parecia mais ter um objetivo.

No auge da tristeza, ela recebeu do Departamento de Defesa dos EUA uma proposta para participar de uma experiência de ampliação de força. Apenas não foi avisada de que seu código genético seria combinado com a raça alienígena dos metalianos, um povo de poderosos homens-inseto metálicos...

Melissa é agora uma meio-metaliana. Seu corpo, impregnado com metais, é muito mais forte e resistente.

Aparência

Hoje Melissa mede 2,02m de altura e pesa exatos 200 quilos. Seus olhos são de cor metálica. Os cabelos, longos e prateados, ficam amarrados em uma longa trança. Ela gosta de vestir, durante os treinos, as roupas exóticas que usava nos tempos de luta-livre.

Interpretação

Ao jogar com Ogress, você deve fingir ser como ela. Não apenas usar seu poder de combate, mas também interpretar a personagem, como faria um ator de teatro.

Melissa gosta da força que recebeu, e sua mudança radical de aparência não a incomoda — mas ainda está aprendendo a lidar com os novos sentimentos e lembranças não-humanas em sua mente; parte dela é metaliana, parte de seu íntimo é agora algo que não conhece. Lembranças de uma vida distante, em um planeta distante, povoam seus sonhos e tomam sua mente em momentos críticos.

Melissa sabe nadar, mas evitará entrar na água sempre que possível (porque metalianos não gostam de água). É mau-humorada e rabugenta; aplica socos e tabefes em quem a desagrada.

Poderes Especiais

Melissa é o membro mais forte do U.F.O. Team — talvez a mulher mais forte da Terra. Ela pode levantar quase duas toneladas. Além disso, tem a maior habilidade de combate desarmado entre todos no grupo.

Por ser metade extraterrestre, Melissa costuma sonhar com seres alienígenas e paisagens de outros mundos. Durante esses sonhos ela pode receber alguma pista sobre um perigo que vai enfrentar. Infelizmente, às vezes ela sonha acordada e pode se distrair durante um momento crítico.

Regras Para OGRESS

Como Lutar

- Escolha uma perícia para seu ataque. Ogress pode atacar apenas com a perícia Artes Marciais. Ela não foi treinada para usar armas. Para usar alguma arma, ela deve usar como perícia o valor de sua Destreza (14%).
- Jogue 1d100. Se o resultado da jogada é igual ou menor que o valor da sua perícia Artes Marciais ou Destreza, você atingiu seu alvo. Se foi maior, você errou.
- Se você acertou, jogue o dano de seu ataque. O dano depende da perícia que você está usando.
- O Mestre irá subtrair do dano total o Índice de Proteção do inimigo. O que sobrar será subtraído de seus Pontos de Vida.

Bônus de Força

Ogress tem uma Força enorme. Ela causa +9 pontos de dano quando usa armas brancas (faca, espada, arco e flecha...) e artes marciais. Esse bônus já está colocado em sua perícia.

Experiência

Quando Ogress sobrevive a uma ou várias aventuras, se o jogador agir bem, o Mestre pode permitir que o personagem avance de nível. A cada nível ela ganha mais 1 Ponto de Vida, 10% de perícias e 1 ponto de atributo, para colocar onde quiser.
Ogress é uma personagem de 3º nível.

Perícias

Ogress sabe fazer pouca coisa além de lutar. Ela tem a perícia Artes Marciais mais alta de todos os personagens. Também conhece Primeiros Socorros, porque na luta livre ferimentos são muito comuns. Suas perícias são explicadas abaixo:

Dança: para dançar em vários estilos. É apenas um passatempo de Melissa.

Intimidação: para ameaçar alguém e conseguir coisas ou informações.

Primeiros Socorros: para curar ferimentos. Um teste bem sucedido da perícia recupera 1d6 Pontos de Vida, ou o dobro em caso de acerto crítico. O teste pode ser feito apenas uma vez por por pessoa, para cada paciente ou ferimento.

Salto: para competições, como salto em altura, em distância, com vara... Também serve para pular muros e janelas.

Gladiadora

ATRIBUTOS		valor de teste
Constituição	14	56%
Força	24	96%
Destreza	14	56%
Agilidade	14	56%
Inteligência	16	64%
Força de Vontade	12	48%
Carisma	14	56%
Percepção	14	56%
Pontos de Vida	14	

PERÍCIAS		
Automóveis	40%	
Botânica	50%	
Cirurgia	50%	
Diagnose	60%	
Eletrônica	50%	
Espadas	55/45%	Dano: 1d8+5
Primeiros Socorros	60%	
Pedagogia	45%	
Zoologia	50%	

EQUIPAMENTO INICIAL

- Estojo de primeiros socorros
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________

GLADIADORA

Nome Verdadeiro: Abigail Days
Idade: 36 anos
Ocupação Anterior: Cirurgiã
Ocupação Atual: Membro do U.F.O. Team

História

A vida da cirurgiã Abigail Days era normal. Casada, mãe de dois filhos, clinicava em um hospital de Colorado Springs. Certa tarde, durante uma emergência, foi atacada por uma jovem vítima de vampirismo chamada Tatjana Bennet; sob suspeita de contágio, foi levada para a base subterrânea do NORAD — onde teve contato com uma forma de vida alienígena, uma bioarmadura.

A bioarmadura é um simbionte. Uma criatura que vive dentro do cérebro de Abigail, alterando a bioquímica do corpo. Graças a ela, Abigail consegue transformar a pele em uma armadura e fazer crescer garras em seus pulsos. Está sendo mantida na base do NORAD, e não pode voltar para casa até saber como livrar-se do simbionte.

Aparência

Abigail é uma mulher madura, mas ainda bonita. É alta, tem olhos verdes, cabelos lisos e ruivos. Usa óculos.

Quando a bioarmadura surge, partes de seu corpo ficam cobertas com placas de queratina — a mesma coisa de que são feitas as nossas unhas.

Interpretação

Ao jogar com a Gladiadora, você deve fingir ser como ela. Não apenas usar seu poder de combate, mas também interpretar a personagem, como faria um ator de teatro.

Desde o início da simbiose, Abigail vem enfrentando problemas de dupla personalidade. Normalmente cheia de paz e bondade, de um momento para outro torna-se rabugenta. As mudanças não ocorrem apenas durante a ativação da bioarmadura — mesmo em sua forma humana ela experimenta tais desdobramentos.

Ela sente saudades de casa, mas ainda não sabe ao certo que tipo de criatura tornou-se. E não pretende expor sua família a nenhum perigo até descobrir se é seguro.

Poderes Especiais

A bioarmadura aparece apenas em situações de perigo, quando Abigail está nervosa. O Mestre dirá ao jogador quando isso deve acontecer.

Quando a bioarmadura está ativada, Abigail tem Índice de Proteção 10. Fica duas vezes mais forte (sua Força normal é apenas 12) e não precisa respirar. Suas garras causam o mesmo dano de espadas (1d8 + Força), usando a perícia Espadas. Ela pode, em vez de fazer um ataque e uma defesa, fazer dois ataques em uma Rodada de Combate.

Regras Para a GLADIADORA

Como Lutar

- Escolha uma perícia para seu ataque. A Gladiadora pode atacar apenas com suas garras, usando a perícia Espadas. Ela não foi treinada para usar outras armas. Para usar alguma arma, ela deve usar como perícia o valor de sua Destreza (14%).
- Jogue 1d100. Se o resultado da jogada é igual ou menor que o valor da sua perícia ou Destreza, você atingiu seu alvo. Se foi maior, você errou.
- Se você acertou, jogue o dano de seu ataque. O dano depende da perícia que você está usando.
- O Mestre subtrai do dano total o Índice de Proteção do inimigo. O que sobrar será subtraído de seus PVs.

Bônus de Força

A Gladiadora é muito forte com sua bioarmadura. Ela causa +5 pontos de dano quando usa armas brancas (suas garras, faca, espada, arco e flecha...) e ataque desarmado. Esse bônus já está colocado em sua perícia.

Experiência

Quando a Gladiadora sobrevive a uma ou várias aventuras, se o jogador agir bem, o Mestre pode permitir que o personagem avance de nível. A cada nível ela ganha mais 1 Ponto de Vida, 10% de perícias e 1 ponto de atributo, para colocar onde quiser.
A Gladiadora é uma personagem de 1º nível.

Perícias

Antes de receber sua armadura simbionte, Abigail Days era uma cirurgiã. Além dos recentes treinamentos de combate que tem recebido no NORAD, ela tem perícias ligadas à sua antiga profissão:

Automóveis: para dirigir carros. Não serve para ônibus, caminhões, motocicletas e outros veículos.

Botânica: para saber sobre plantas.

Cirurgia: para tratar doenças e ferimentos internos.

Diagnose: para saber se uma pessoa está doente, que doença tem, e o que fazer para curá-la.

Eletrônica: para manejar e consertar eletrodomésticos, computadores e demais aparelhos eletrônicos.

Pedagogia: para ensinar coisas a outras pessoas.

Primeiros Socorros: para curar ferimentos. Recupera 1d6 Pontos de Vida, ou o dobro em caso de acerto crítico. O teste pode ser feito apenas uma vez por por pessoa, para cada paciente ou ferimento.

Zoologia: para saber sobre animais.

Deadly Eye

ATRIBUTOS		valor de teste
Constituição	11	44%
Força	11	44%
Destreza	17	68%
Agilidade	16	64%
Inteligência	15	60%
Força de Vontade	12	48%
Carisma	12	48%
Percepção	14	56%
Pontos de Vida	15	

PERÍCIAS		
Arremesso	60%	
Arrombamento	50%	
Atuação	45%	
Automóveis	50%	
Ciências Proibidas	30%	
Furtividade	50%	
Lábia	45%	
Metralhadoras	75%	Dano: 2d6
Motocicleta	45%	
Pistolas	85%	Dano: 2d8
Rifles	80%	Dano: 2d6

EQUIPAMENTO INICIAL

- 2 Pistolas laser (2d8 cada)
- 2 Facas de arremesso (1d4 + Força)
- ________________
- ________________
- ________________
- ________________
- ________________
- ________________
- ________________
- ________________
- ________________
- ________________
- ________________
- ________________

DEADLY EYE

Nome Verdadeiro: Jeffrey Willinquist
Idade: 32 anos
Ocupação Anterior: Caçador de recompensas
Ocupação Atual: Membro do U.F.O. Team

História

Conhecido no submundo por sua pontaria sobrenatural, o caçador de recompensas Jeffrey Willinquist era famoso por ser capaz de tiros perfeitos mesmo na escuridão, neblina, através de portas ou paredes. Fazia serviços ocasionais para o governo, cuidando para que segredos extraterrestres não caíssem em mãos erradas.

Certa vez, contratado para perseguir um extraterrestre, descobriu da pior maneira que os disparos de suas pistolas laser eram refletidos de volta: como resultado, perdeu a vista esquerda. Ao contrário do que se esperava, contudo, a perda do olho não prejudicou em nada sua pontaria.

Aparência

Jeffrey tem cabelo comprido, liso e castanho. Usa tapa-olho (o olho restante é castanho), e tem cicatrizes no rosto. Usa cavanhaque. Gosta de roupas elegantes e caras.

Interpretação

Ao jogar com Deadly Eye, você deve fingir ser como ele. Não apenas usar seu poder de combate, mas também interpretar o personagem, como faria um ator de teatro.

Jeffrey faz parte do U.F.O. Team por razões pessoais, que recusa-se a revelar. Para isso ele finge que tem amnésia. Muitos acreditam que ele deseja vingança contra os extraterrestres por arruinarem seu rosto. Ele é misterioso e calado, mas não perde uma chance de fazer gozação com as roupas exóticas de seus companheiros.

Poderes Especiais

Deadly Eye possui um poder paranormal que lhe permite saber onde as coisas estão mesmo sem vê-las. Combinado com sua excelente pontaria, esse poder permite que Jeffrey consiga acertar quase qualquer tiro.

Para usar o poder, o jogador faz um teste de Percepção. Se conseguir, pode adivinhar onde está o alvo mesmo sem vê-lo. Esse poder só funciona com alvos, não serve para ver através de paredes ou dentro de envelopes — apenas guiar disparos. O tiro ou arremesso funciona como gatilho psicológico para acionar o poder.

Deadly Eye também é ambidestro. Além da Gladiadora, ele é o único personagem que pode usar duas armas ao mesmo tempo, uma em cada mão (apenas armas pequenas, como pistolas, facas e submetralhadoras). Assim, em vez de fazer um ataque e uma defesa, ele pode escolher fazer dois ataques em uma Rodada de Combate.

Regras Para DEADLY EYE

Como Lutar

• Escolha uma perícia para seu ataque. Deadly Eye pode atacar com as perícias Arremesso (para facas e granadas), Metralhadoras, Pistolas e Rifles, dependendo da arma que tiver no momento. Para outras armas e combate desarmado ele deve usar sua Destreza (17%).
• Jogue 1d100. Se o resultado da jogada é igual ou menor que o valor da sua perícia, você atingiu seu alvo. Se foi maior, você errou.
• Se você acertou, jogue o dano de seu ataque. O dano depende da perícia que você está usando.
• O Mestre irá subtrair do dano total o Índice de Proteção do inimigo. O que sobrar será subtraído de seus Pontos de Vida.

Bônus de Força

A Força de Deadly Eye é apenas mediana. Ele não causa nenhum dano extra quando usa armas brancas ou ataque desarmado. Além disso, como nunca aprendeu Artes Marciais, seus ataques com socos e chutes causam apenas 1-2 pontos de dano (metade de 1d4).

Experiência

Quando Deadly Eye sobrevive a uma ou várias aventuras, se o jogador agir bem, o Mestre pode permitir que o personagem avance de nível. A cada nível ele ganha mais 1 Ponto de Vida, 10% de perícias e 1 ponto de atributo, para colocar onde quiser.
Deadly Eye é um personagem de 4º nível.

Perícias

Deadly Eye tem muitas perícias com armas de fogo. Suas outras perícias são explicadas abaixo:

Arrombamento: para forçar portas e abrir fechaduras trancadas.

Atuação: para fingir e enganar.

Automóveis: para dirigir carros. Não serve para ônibus, caminhões, motocicletas e outros veículos.

Ciências Proibidas: para saber coisas secretas sobre extraterrestres.

Furtividade: para se esconder ou mover-se em silêncio.

Lábia: para convencer outras pessoas através de muita conversa e bajulação.

Leitura Labial: para descobrir o que alguém diz apenas observando os movimentos de sua boca.

Motocicletas: para pilotar motos. Não serve para carros e outros veículos.

Tabelas de Simulação de Dados

Se você não encontrar à venda os dados especiais para jogar SÓ AVENTURAS, você pode usar estas Tabelas de Simulação de Dados. Para usar, feche os olhos e aponte com o dedo (ou com um lápis, para mais precisão) um local ao acaso na tabela.

d4 - Dado de Quatro Faces

1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

d6 - Dado de Seis Faces

5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	4	5	6	3	4	5	6	1
2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1
2	3	4	5	6	1	2	3	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	6	1	2	3	4	5	6	1
2	4	5	6	3	4	5	6	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5
6	1	2	1	2	3	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
3	4	1	2	3	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5
6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	4	5	6	1	2
3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	2	3
4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3
4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	1	2	3	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	4	5	6	3
4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3

Tabelas de Simulação de Dados

d8 - Dado de Oito Faces

1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6
7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6
7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6
7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6

d10 - Dado de Dez Faces

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

As Aventuras

Uma aventura é o problema a ser resolvido pelos outros jogadores. É o perigo que será enfrentado.

A aventura de RPG é uma história contada pelo Mestre. Essa história pode ser sobre uma caverna onde se esconde um dragão, um mago maligno escondido em um castelo, um cientista que planeja explodir o mundo... qualquer história onde exista um desafio para ser vencido.

"Alerta 137" é a primeira aventura que os personagens de U.F.O. Team vão viver. Mais tarde o Mestre pode inventar suas próprias aventuras.

Antes de começar a jogar, o Mestre deve ler toda a aventura com atenção. Os jogadores não podem ler, apenas o Mestre. Se você não vai jogar como Mestre, não leia a aventura ou vai estragar sua diversão!

A Escolha dos Heróis

Antes de começar a aventura, o Mestre deve distribuir as Fichas de Personagens para os jogadores. Eles podem escolher seus próprios heróis ou, em caso de discussão, a escolha é feita por sorteio: cada um joga um dado, e quem conseguir o melhor resultado escolhe primeiro.

Você, Mestre, deve lembrar os jogadores de que não existem personagens melhores ou piores — apenas diferentes. Cada um tem seus próprios poderes e habilidades especiais.

Também não faz nenhuma diferença se um jogador controla um personagem mulher, ou se uma jogadora controla um homem. Ora, é a mesma coisa que escolher a Chun Li ou a Cammy no videogame!

Se você é um Mestre experiente, também pode inventar seus próprios personagens. Utilize as regras que existem no livro INVASÃO, da Trama Editorial, ou use a imaginação.

Eu Posso Mudar a Aventura?

O Mestre pode mudar qualquer coisa na aventura que achar necessário. Até mesmo aquilo que está escrito nesta revista pode ser mudado.

Por exemplo: a aventura "Alerta 137" diz que, no Laboratório V, existe uma arma tranqüilizante. Isso só precisa ser verdade se o Mestre quiser: em vez de arma, o Mestre pode colocar ali uma armadura, um robô, um monstro escondido... qualquer coisa!

Outro exemplo: a aventura também diz que um monstro está escondido na piscina da Sala de Condicionamento, esperando para abocanhar os heróis. Não precisa ser assim! O Mestre pode tirar o monstro da piscina e colocá-lo, digamos, no banheiro do quarto do Capitão Ninja!

Isso não é nenhum tipo de trapaça! O Mestre pode fazer essas coisas para manter a aventura divertida — mas deve fazer as mudanças com sabedoria e justiça, para ajudar ou dificultar a missão dos jogadores. Vale relembrar: a função do Mestre é divertir o grupo, e não simplesmente matar os personagens!

Usando o Mapa

Nem todas as aventuras de RPG têm um mapa, mas eles sempre ajudam. "Alerta 137" tem dois mapas, que estão nas páginas 17 e 19. O Mestre pode mostrar esse mapa aos jogadores, porque os membros do U.F.O. Team conhecem o lugar e sabem onde ficam as coisas.

Às vezes, em outras aventuras, o Mestre não pode deixar que os jogadores vejam o mapa. Talvez ele seja de um lugar desconhecido pelos personagens, ou tenha anotações secretas do Mestre.

A aventura começa no lugar marcado 1 no mapa, o Centro de Treinamento. Sempre que os personagens forem para outra sala ou aposento, diga a eles o que estão vendo. A aventura diz o que existe em cada lugar.

A escala do mapa é de 1/600. Significa que o mapa é seiscentas vezes menor que o lugar verdadeiro. Cada "quadradinho" tem três metros de lado, o espaço mínimo para um personagem agir com liberdade. Claro que cabem mais pessoas em um quadrado com três metros de lado, mas elas não poderia lutar ou fazer coisas difíceis sem atrapalhar umas às outras.

Se quiser, você pode usar o mapa como se fosse um tabuleiro: copie o desenho em papel separado (ou tire uma fotocópia), coloque em cima da mesa e use pedrinhas ou pequenos botões para marcar onde os personagens estão.

Posso Inventar Minhas Próprias Aventuras?

Quando acabar a aventura "Alerta 137", o grupo pode desejar jogar outras aventuras. O que fazer, então?

Para prosseguir com a saga dos heróis, o Mestre deve inventar novas aventuras. Ele precisa pensar em uma história, desenhar um mapa e imaginar os perigos, inimigos e monstros que estarão pelo caminho.

Quando desenhar o mapa, espalhe coisas para ajudar e também atrapalhar os jogadores: armas escondidas, bilhetes com pistas, remédios para curar seus ferimentos...

O Mestre pode usar em suas aventuras idéias de livros, gibis e TV. Talvez um monstro assustador que ele tenha visto em um filme seja um bom inimigo para os heróis. Talvez ele possa dar a um personagem um superpoder que tenha visto em uma história em quadrinhos.

Quando fazemos uma aventura após a outra, com os mesmos personagens, temos então uma "campanha". Em uma campanha, tudo que aconteceu na aventura anterior continua valendo para a próxima. Se um herói foi morto, ele ainda estará morto na aventura seguinte. Se encontrou um tesouro, ele ainda será seu na próxima aventura.

Os NPCs também são importantes para a aventura. Eles podem ser amigos ou inimigos dos heróis — apenas o Mestre conhece a verdade. A aventura "Alerta 137" não tem NPCs, mas você pode colocar alguns: talvez vítimas que os heróis precisam salvar, por exemplo.

Alerta 137

"Alerta 137" é a primeira aventura que o Mestre vai usar. Tudo começa na base subterrânea do NORAD, quando os heróis do U.F.O. Team estão no Centro de Treinamento, se exercitando em testes de combate.

Sem que eles soubessem, algumas criaturas extraterrestres conseguiram escapar dos laboratórios onde estavam presas. Os sistemas de segurança automáticos isolaram esta área do NORAD, o Setor Prata, para evitar que as formas de vida alienígena escapem da base e ameacem pessoas inocentes. Alguns soldados conseguiram sair antes do fechamento das portas; outros não tiveram tanta sorte...

O desafio dos personagens será localizar e prender ou destruir os monstros que fugiram. Apenas assim as portas serão abertas e eles poderão sair. Do contrário, o suprimento de ar vai se esgotar em 24 horas...

1 - Centro de Treinamento

Este é o local onde a aventura tem início. Comece descrevendo o lugar e a situação para os jogadores. Diga a eles o seguinte:

O Centro de Treinamento é uma sala imensa, com trinta metros de largura e dez de altura. Tem uma porta na parede norte e janelas blindadas a oeste, que levam para os corredores. No alto, perto do teto, vocês podem ver a Sala de Controle (a área 2 no mapa). Caixas e barris servem de obstáculos. Por ser tão alto, o Centro alcança os dois andares do Setor Prata do NORAD.

Aqui é onde os membros do U.F.O. Team treinam técnicas de combate, ação em equipe e estratégia. Vocês treinam aqui todos os dias, e agora está na hora do treinamento. Quando vocês entram na sala, a porta é trancada. O que vocês carregam consigo está na Ficha de Personagem, onde diz Equipamento Inicial.

A voz do computador diz que hoje vocês vão treinar contra robôs de combate. Seis robôs enormes e mal-encarados surgem do nada, equipados com metralhadoras nos pulsos, e começam a avançar na direção de vocês. E então, o que vão fazer?

Você não precisa repetir o texto palavra por palavra. Conte a história como achar que as coisas devem acontecer.

Verifique se todos os jogadores escolhem lutar — talvez algum deles tente fugir ou fazer outra coisa! Infelizmente, pouca coisa pode ser feita, pois a sala fica trancada até que o treino tenha terminado.

Quando o combate começar, use as regras explicadas na página 11. Leia também o quadro ao lado para saber como funcionam os combates no Centro de Treinamento. Os atributos e perícias dos robôs são os seguintes:

Robôs de Treinamento

Constituição: 12 — **Inteligência: 10**
Força: 15 — **Força de Vontade: 8**
Destreza: 12 — **Carisma: 1**
Agilidade: 14 — **Percepção: 14**

Pontos de Vida: 14
Índice de Proteção: 2

Perícias: Artes Marciais 30% (dano: 1d4 +1), Metralhadoras 30% (dano: 1d10)

Estes números não são definitivos: como Mestre, você pode aumentar ou diminuir qualquer Atributo ou Perícia dos robôs. Pode também colocar mais deles ou menos para lutar contra os personagens.

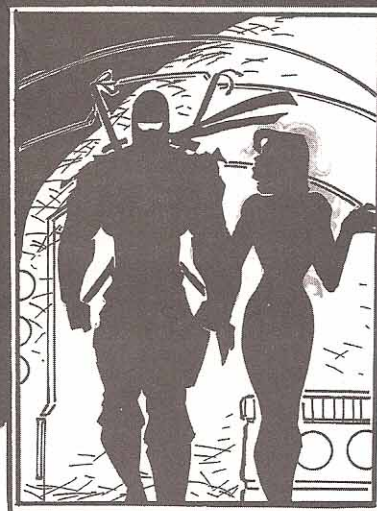
Quando terminar o combate contra os robôs, seja com a vitória ou derrota dos jogadores, diga a eles o seguinte:

O computador registra o resultado e encerra o combate. Os robôs desaparecem, como sempre.

Mas algo parece errado. Os técnicos que ficam na Sala de Controle deveriam estar falando pelos alto-falantes, para comunicar o desempenho da equipe. Vocês não conseguem olhar dentro da Sala de Controle, porque os vidros são espelhados. Os minutos passam, e nada acontece...

Pergunte aos jogadores o que eles querem fazer. Na verdade, não importa o que decidam, a aventura só vai continuar quando eles resolverem sair da sala — não há mais nada a ser feito aqui.

Existem três formas de sair: pela porta ao norte, que agora está destrancada, bastando apertar um botão para abrir (mas não diga isso aos jogadores); quebrando a janela a oeste, que leva para o corredor do nível 1 (apenas Ogress tem força suficiente para isso; diga ao jogador para fazer um teste difícil de Força; ele joga 1d100 e se o resultado for menor ou igual a 80, o vidro quebrará); ou alcançando a Sala de Controle, no alto. Isso pode ser feito empilhando caixas, ou de alguma outra maneira (novamente não diga nada aos jogadores; deixe que pensem em um plano sozinhos). As janelas da Sala de Controle também têm vidros blindados, que apenas Ogress pode quebrar.

A forma como a aventura vai continuar depende de como os personagens vão sair da sala. Se entrarem na Sala de Controle, vá para a área 2; se usarem a porta ou a janela de baixo, estarão nos corredores (área 3).

Regras para o Centro de Treinamento

No Centro de Treinamento, um supercomputador projeta hologramas que funcionam como inimigos.

Um holograma é uma imagem projetada no ar com raios laser. Parece sólido, mas é feito apenas de luz. Sua mão o atravessa quando tenta tocá-lo, como se fosse um fantasma. É fácil reconhecer um holograma: eles não têm cores verdadeiras — apenas tonalidades metálicas, que brilham com as cores do arco-íris.

No Centro de Treinamento, quando os personagens acertam hologramas com seus golpes, na verdade estão apenas atingindo o vazio. Mas computador analisa seus movimentos, e faz os hologramas agirem como se estivessem sendo realmente golpeados.

Da mesma forma, quando um holograma acerta um ataque, o personagem não sofre nenhum ferimento verdadeiro; o computador apenas registra o dano em sua memória. Se os Pontos de Vida de um personagem chegarem a zero, um aviso eletrônico diz que ele está "morto" — apenas de mentirinha, claro.

O Centro de Treinamento é uma boa chance para os jogadores experimentarem o poder de combate de seus personagens, sem o risco de estes morrerem logo no início da aventura. Além disso, como Mestre, você pode colocar qualquer tipo de inimigo no Centro de Treinamento — animais selvagens, dinossauros, super-heróis... tudo que sua imaginação mandar! Mas, para isso, precisará inventar atributos e perícias para eles.

2 - Sala de Controle

Diga aos jogadores que esta é a Sala de Controle do Centro de Treinamento. Aqui ficam os técnicos (que o Capitão Ninja chama carinhosamente de "carrascos") que criam as ameaças no computador e avaliam o desempenho da equipe. A janela da cabine projeta-se para dentro do Centro de Treinamento, proporcionando uma boa visão da sala inteira.

É possível entrar na sala pelo corredor ao norte ou pela janela do Centro de Treinamento. O elevador ao sul está travado no nível 2. Mas, quando os heróis entrarem, vão encontrar o lugar vazio. Os computadores ainda estão ligados. Nas telas aparece apenas a mensagem "Alerta 137".

Caso nenhum jogador pense em examinar os computadores, diga a todos para fazer testes de Inteligência: se tiverem sucesso, sugira isso. Os computadores podem ser usados por Killbite, que tem a perícia Computação; ou por outros personagens, usando o valor de sua Inteligência como se fosse uma perícia.

Caso alguém consiga consultar os computadores, diga aos jogadores que surge na tela a seguinte mensagem:

Alerta 137. Violação dos laboratórios biológicos. Formas de vida alienígena à solta. Para evitar a contaminação da base, o Setor Prata permanecerá lacrado até que o Alerta 137 seja cancelado. Os ocupantes devem capturar ou destruir as criaturas para cancelar o Alerta 137. Restam 24 horas de ar no Setor Prata.

3 - Corredores

Saindo para os corredores, os heróis vão notar que algo está muito errado. Não há ninguém à vista.

Diga aos jogadores que luzes vermelhas piscam, e alarmes estridentes abalam seus nervos; todos os testes de Percepção são feitos com metade do valor normal. Os alarmes e luzes podem ser desligados na Sala de Controle (área 2).

As portas que levam para fora do Setor Prata estão seladas. Elas são muito fortes e pesadas — nem mesmo Ogress poderia derrubá-las. Os dutos de ar e o poço dos elevadores também estão selados. Todas as outras portas estão destrancadas; basta apertar um botão para abrir.

4 - Banheiros

O nível 1 do Setor Prata tem três pares de banheiros, masculino e feminino. São bem espaçosos. Não há banheiros no nível 2, porque cada alojamento tem seu próprio sanitário.

5 - Elevador do Centro de Treinamento

Este elevador é o mais usado pelos membros do U.F.O. Team, porque fica mais perto de seus alojamentos. No momento ele está preso no nível 2. Uma ferramenta foi usada para travar a porta.

Com o Alerta 137, o elevador não vai além dos níveis 1 e 2 do Setor Prata. O poço do elevador está bloqueado com portas blindadas.

6 - Sala de Reuniões/Mini-Auditório

Esta sala tem uma grande tela na parede norte, um tablado e três fileiras de cadeiras elevadas, como um pequeno cinema. Aqui é onde a equipe recebe aulas e instruções para missões. Também usam esta sala para discutir missões já cumpridas ou seu desempenho no Centro de Treinamento — ou apenas ver TV na enorme tela.

7 - Escritório do Capitão Ninja

Sim, ele TEM um escritório! É o preço de ser líder, não é? Aqui ele recebe pessoas para conversas particulares e preenche relatórios. A sala tem uma mesa com um computador bem fraquinho, cheio de vírus, e sem nenhuma informação útil. Nas gavetas da mesa existem uma pistola automática com munição para dez tiros (dano de 1d8), relatórios atrasados, gibis de super-heróis e uma coleção de fitas de vídeo das Guerreiras Mágicas de Rayearth...

8 - Depósito de Material de Limpeza

Dizem que a antiga comandante geral do NORAD colocou o escritório do Capitão Ninja ao lado deste depósito de propósito. Aqui existem apenas baldes, esfregões, panos e demais produtos de limpeza.

Plasmóides

Constituição: 4 | **Inteligência: 5**
Força: 6 | **Força de Vontade: 8**
Destreza: 0 | **Carisma: 0**
Agilidade: 16 | **Percepção: 12**

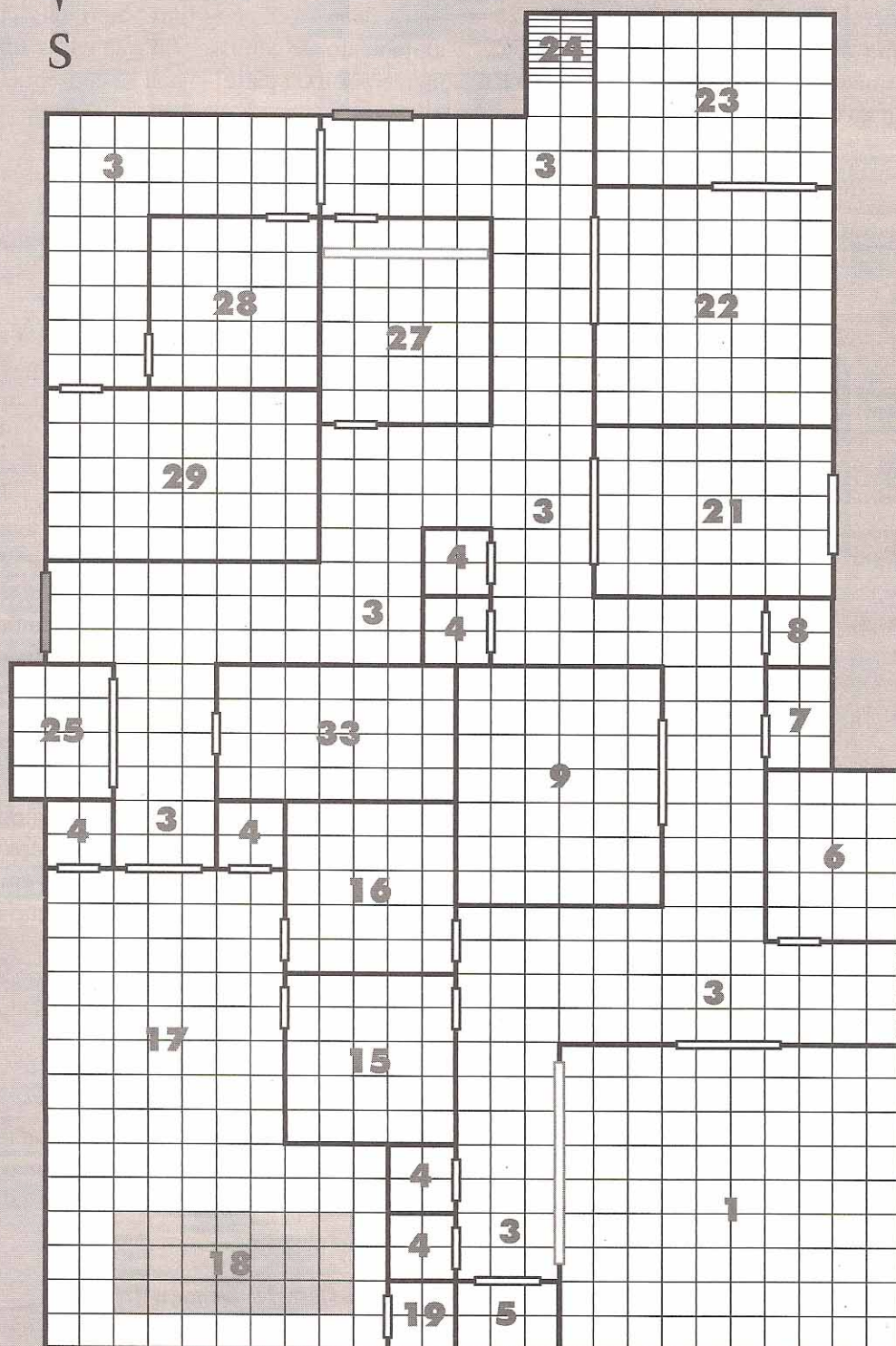
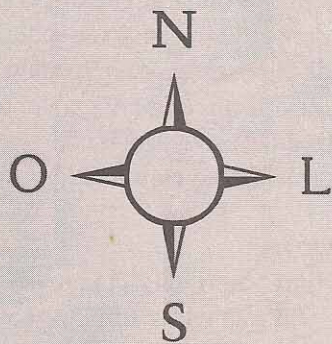
Pontos de Vida: 5
Índice de Proteção: 1

Perícias: Salto 40% (dano: 1d10)

Estes plasmóides alienígenas são pequenas formas de vida unicelular, muitos maiores que um plasmóide comum: cada um deles cabe em um balde.

Os plasmóides foram soltos pelo Doppelganger (veja mais adiante) e estão espalhados pelo Setor Prata. Eram apenas quatro, mas eles se reproduzem rápido; agora são 2d8+4 (o Mestre determina a quantidade exata). Eles escondem-se em lugares como banheiros, aposentos e outras salas menores (novamente, o Mestre decide onde eles estão). Reúnem-se em grupos de 1d6 indivíduos. Nenhum deles pode continuar livre, ou o Setor Prata ficará fechado!

Um plasmóide ataca saltando sobre sua vítima, grudando em sua pele e segregando ácido sobre ela. O ácido causa 1d8 pontos de dano por rodada, até que a vítima esteja morta ou até que o plasmóide tenha sido removido. Para arrancar o plasmóide, um personagem deve ter sucesso em um teste de Força e não poderá fazer qualquer outra coisa naquela rodada.

Setor Prata - Nível 1

9 - Salão de Jogos

Aqui é onde os membros do U.F.O. Team relaxam entre as missões. Tem uma mesa de bilhar, uma de pingue-pongue, três mesas menores para jogos de cartas ou tabuleiro e MUITAS máquinas de fliperama (que o Capitão mandou trazer).

Perto da parede norte há um frigobar com lanches e bebidas — quando os personagens ficarem com fome, este é o único lugar onde podem encontrar comida. Na parede sul há um armário onde ficam guardados os jogos.

10 - Quarto de Killbite

Este deve ser o único alojamento de uma base militar decorado com bichinhos de pelúcia e pôsteres com personagens de desenho animado! Há uma guitarra sobre a cama e um aparelho de som ao lado.

Em um compartimento especial estão guardadas quatro bolsas plásticas com 2 litros de sangue artificial cada. Cada litro restaura 2 Pontos de Vida em Killbite.

Neste quarto existe também um computador conectado à Internet. Devido ao Alerta 137, o acesso ao exterior está bloqueado — mas ainda é possível fazer contato com o computador do Laboratório II (área 28). Faça um teste difícil da perícia Computação. Caso Killbite consiga, diga a ela as informações que existem no computador.

Meduzóide

Constituição: 20 **Inteligência: 6**
Força: 20 **Força de Vontade: 14**
Destreza: 16 **Carisma: 0**
Agilidade: 10 **Percepção: 18**

Pontos de Vida: 20
Índice de Proteção: 0

Perícias: Tentáculos 30% (dano: 1d10)

O meduzóide é uma espécie de água-viva gigante, muito agressiva e hostil. Ele está escondido na piscina da Sala de Condicionamento Físico (área 18). Dentro d'água ele fica transparente, quase invisível; pode ser enxergado apenas com um teste de Percepção, feito com metade do valor normal.

O Meduzóide ataca apenas pessoas que estejam perto da piscina (a até 3m da borda) ou dentro dela. Ele tem seis grandes tentáculos, e pode atacar com todos na mesma rodada (faça um teste para cada um). Cada tentáculo é coberto com milhares de ferrões minúsculos, como os de uma meduza de verdade. Quando acerta um ataque, o tentáculo causa dano (1d10) e também injeta um veneno paralizante; qualquer vítima que tenha sofrido dano deve fazer um teste de Constituição; se falhar nesse teste, ficará paralizada durante uma hora.

O Meduzóide está bem protegido na piscina: as armas laser de Jeffrey não funcionam na água; flechas e armas arremessadas causam apenas metade do dano. Além disso, para acertá-lo, os heróis precisam primeiro ter sucesso em testes de Percepção (para ver o alvo) e só depois fazer seus ataques.

A melhor forma de vencer o Meduzóide (se os jogadores pensarem nisso) é esvaziar a piscina. O registro de água fica no Depósito de Materiais Diversos (área 19). Sem água, o monstro ainda pode lutar, mas agora será bem mais fácil acabar com ele.

11 - Quarto de Ogress

Fotos de astros da luta livre são o único toque pessoal no alojamento de Melissa. Só que essas fotos estão literalmente por toda parte — mal se consegue ver as paredes!

12 - Quarto de Deadly Eye

Este quarto tem uma estante com muitos livros sobre assuntos variados, e também o maior guarda-roupas do NORAD — cheio de ternos finos e elegantes. Em uma parede há um alvo de dardos, com diversos dardos espetados nele (todos na mosca).

Deadly Eye coleciona armas de fogo antigas e modernas: existem várias delas nas paredes, mas apenas uma está carregada: uma submetralhadora com munição para dez rajadas (dano de 1d10).

13 - Quarto da Gladiadora

Este quarto não mostra quase nenhum toque pessoal. Parece igualzinho aos outros alojamentos do Setor Prata, exceto pelo retrato do marido e filhos de Abigail Days sobre o criado mudo. No armário ao lado da cama existem apenas roupas comuns e algumas revistas de medicina.

14 - Quarto do Capitão Ninja

O quarto do Capitão é uma bagunça total! Gibis, fitas de vídeo e cartuchos de videogame espalhados por toda parte! As paredes estão cheias de condecorações militares e fotos de todas as partes do mundo. Nelas aparece um homem do tamanho aproximado do Capitão, mas em todas as fotos a cabeça do tal homem foi cuidadosamente recortada.

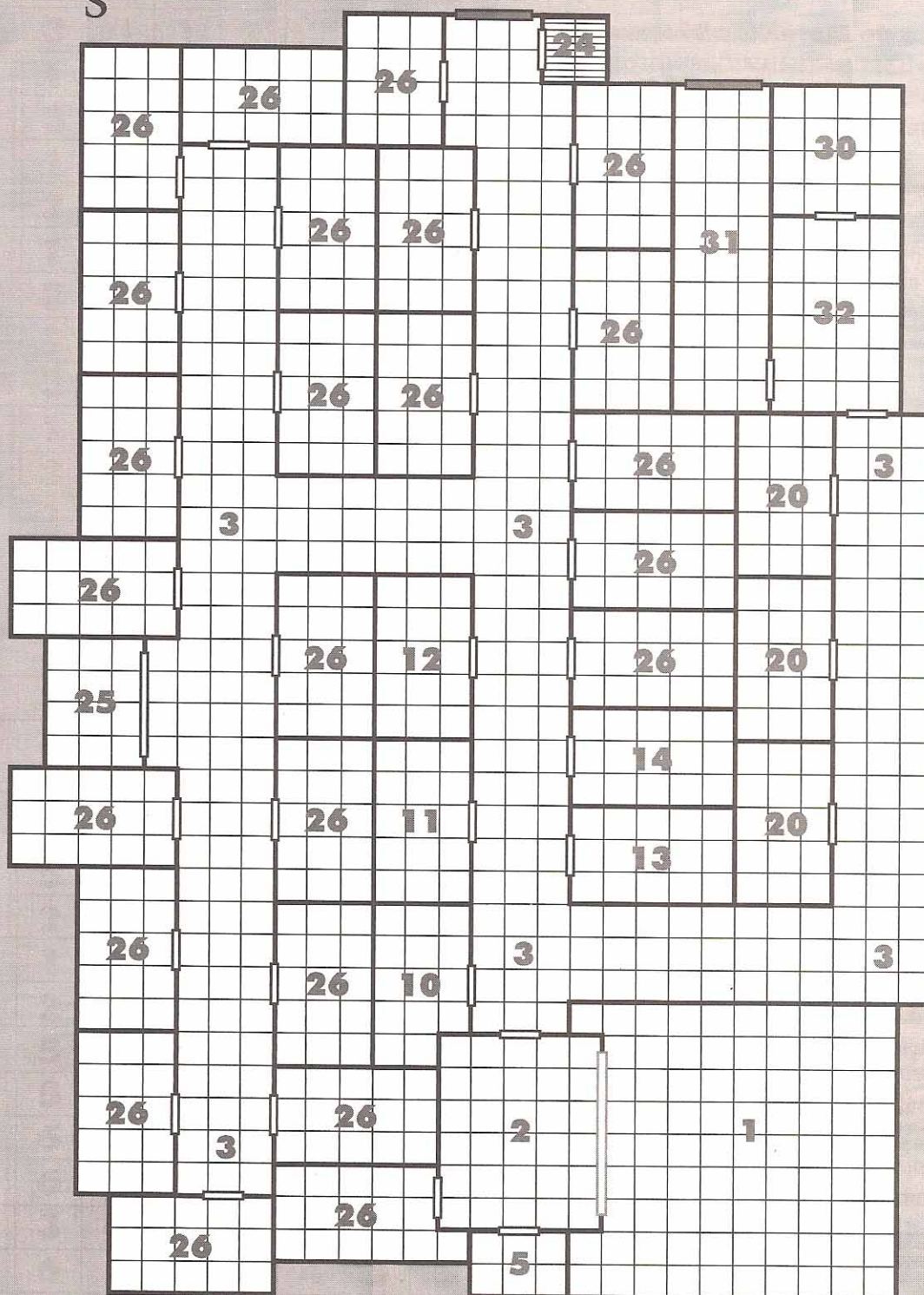
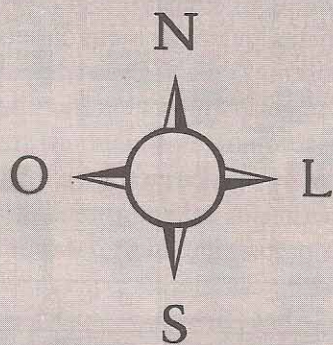
Sobre uma estante há um suporte para duas espadas japonesas. Uma é a katana, aquela que o Capitão está usando no momento. A outra é uma wakizashi, um pouco menor (dano de 1d8+Força).

15 - Vestiário Feminino

Aqui Killbite, Ogress e a Gladiadora guardam os trajes de treinamento e de banho, se preparam para sessões de exercícios e treinamento, ou tomam uma boa ducha depois dessas sessões.

16 - Vestiário Masculino

A mesma coisa para Deadly Eye e o Capitão Ninja. (Não, ele NÃO tira a máscara para tomar banho!)

Setor Prata - Nível 2

17 - Sala de Condicionamento Físico
Este local está repleto de equipamento para exercícios: halteres, esteiras rolantes, bicicletas ergométricas e outras "máquinas de academia". Claro que aqui estamos lidando com um grupo de três garotas superfortes e um capitão maníaco por exercício!

18 - Piscina
Esta piscina deveria servir para exercícios, mas os membros do U.F.O. Team a usam apenas como local de lazer. Ogress relaxa AO LADO da piscina, nunca dentro dela!

19 - Depósito de Materiais Diversos
Aqui ficam guardados materiais de limpeza para a piscina e da Sala de Condicionamento, além de equipamento de mergulho para treino subaquático.

20 - Quartos de Quarentena
Parecem alojamentos comuns, mas na verdade servem para manter pessoas que estejam "em observação" — talvez por terem contraído alguma doença alienígena. Câmeras vigiam seus ocupantes o dia todo. Os quartos ficam estrategicamente colocados ao lado dos laboratórios.

21 - Refeitório
Aqui comem os membros do U.F.O. Team e toda a equipe de apoio — técnicos, cientistas, etc. Os depósitos de comida estão vazios: alguém (ou alguma coisa) chegou antes e devorou tudo que havia aqui.

22 - Manutenção ("Oficina dos Gnomos")
O Capitão costuma chamar este lugar de "Oficina dos Gnomos" (comparando aos duendes do Papai Noel). É onde os cientistas inventam novos equipamentos para o U.F.O. Team. Normalmente tem muita gente trabalhando, mas agora está vazio: apenas peças e ferramentas por toda parte.

Existem muitas armas, mas a maioria está incompleta. Uma delas, contudo, pode ser usada: uma luva elétrica, que aumenta o dano de um soco em 1d4. Por ser uma arma experimental, ela pode falhar (cada vez que for usada, jogue 1d6; um resultado 6 faz o usuário levar choque, sofrendo o mesmo dano da luva).

23 - Almoxarifado ("Depósito dos Gnomos")
Aqui são guardadas peças de reposição para tudo o que passa pela Manutenção. Essas peças são inúteis para os heróis.

24 - Escada
Uma escada liga o primeiro e o segundo níveis.

25 - Elevador Principal
Este é o elevador usado pela maioria do pessoal do Setor Prata. Ainda funciona — mas, assim como o elevador da área 5, não pode ser usado para sair do Setor Prata.

26 - Alojamentos
Nestes alojamentos vivem a equipe de apoio do U.F.O. Team — soldados, técnicos e cientistas. Um quarto pode ser usado por dois cientistas, quatro técnicos ou seis soldados. Assim como os aposentos do U.F.O. Team, os quartos também têm chuveiro, pia e aparelho sanitário internos.

27 - Laboratório I
Aqui são feitos testes perigosos e demonstrações. A porta sul leva ao laboratório propriamente dito. A porta norte

Doppelganger

Constituição: 12	**Inteligência: 16**
Força: 15	**Força de Vontade: 8**
Destreza: 12	**Carisma: 16**
Agilidade: 14	**Percepção: 14**

Pontos de Vida: 14
Índice de Proteção: 2

Perícias: Garras 30% (dano: 1d4+1)

O mais perigoso entre os monstros foragidos. É uma criatura mutante, capaz de assumir a forma de qualquer pessoa que tenha visto. Por isso recebeu o nome de Doppelganger.

É uma criatura muito inteligente. Estava presa no Confinamento I e fugiu assumindo a forma de um guarda do NORAD. Quando um técnico abriu a cela, pensando estar vendo um guarda ferido, a criatura escapou. Depois disso, soltou outros espécimes para criar confusão e cobrir sua fuga.

Apenas a aparência da criatura muda. Ela pode imitar o corpo, a voz e roupas, mas não armas e equipamentos. Os atributos e perícias são sempre os mesmos, e essa é sua maior fraqueza: o Capitão Ninja verdadeiro sabe usar arco e flecha, mas o Doppelganger transformado em Capitão não saberá!

O Doppelganger pode fingir ser qualquer membro do U.F.O. Team; ele esteve na Sala de Controle e observou todos durante o treinamento. Foi ele também que travou o elevador na área 5 para atrasar os heróis.

O Doppelganger sabe que o Setor Prata está lacrado. Seu plano é matar um dos membros do U.F.O. Team (ou todos, se necessário) e assumir seu lugar para que o deixem sair.

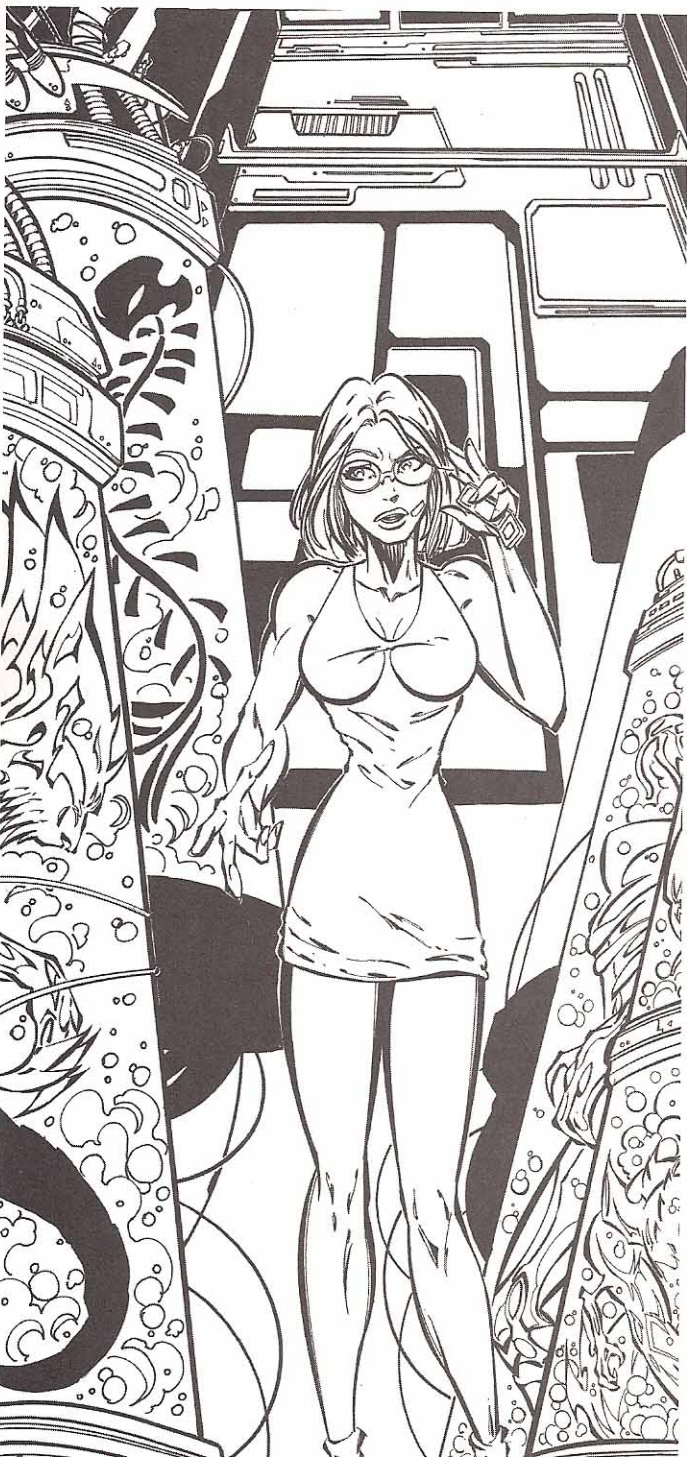
Se for descoberto e encurralado, o Doppelganger vai tentar um último plano de fuga: assumir a forma de um dos heróis e entrar em combate com ele, esperando ser capaz de matá-lo e enganar os outros.

O Doppelganger não sabe usar nenhuma arma. Quando luta, ele ataca com suas garras afiadas, que causam dano de 1d4+1.

leva a um corredor de observação onde espectadores podem assistir a tudo em segurança, através de uma parede de vidro super-reforçado.

28 - Laboratório II

Isolado com o Laboratório III em um corredor protegido por uma porta (normalmente) trancada, este laboratório é usado para experiências com cobaias vivas. Geralmente ficam aqui as cobaias mais perigosas, mantidas no Confinamento I.

Este laboratório tem um computador para registrar dados sobre as experiências, assim como o outros. Mas este é mais importante, pois aqui estão guardados registros secretos sobre as criaturas que fugiram. Faça testes difíceis da perícia Computação (que apenas Killbite tem): cada teste permite saber um pouco sobre uma das criaturas que fugiu (seu tamanho, sua aparência, seu esconderijo mais provável). Se Killbite não estiver no grupo, outros heróis podem tentar testando sua Inteligência como se fosse uma perícia.

Não revele demais aos jogadores, ou a aventura perderá a graça. Diga apenas aquilo que precisam saber com mais urgência, como pistas sobre o paradeiro dos monstros.

29 - Laboratório III

Aqui são realizados testes com espécimes vivos menos perigosos; esses espécimes são confinados aqui mesmo.

30 - Laboratório IV

A própria existência deste laboratório é um segredo. Ele foi criado acrescentando uma parede extra parede dentro do Confinamento II, mas na verdade é uma extensão do Laboratório II.

Aqui ficava confinado o mais perigoso dos espécimes — um metaliano, espécie de homem-inseto metálico. Experiências com ele deveriam sempre ser realizadas nesse espaço reduzido, por causa do segredo.

31 - Laboratório V

Aqui são realizadas autópsias, biópsias e dissecações. Neste laboratório, em um armário, está guardado um rifle tranqüilizante que pode ser usado para capturar os alienígenas com vida. O rifle tem carga para seis tiros e deve ser usado com a perícia Rifles. Se acertar, a vítima deve fazer um teste de Constituição com metade da porcentagem normal; em caso de falha, vai dormir por 1d6 horas.

32 - Confinamento I

Aqui são armazenadas cobaias mortas que ainda podem ser usadas em novas experiências.

33 - Confinamento II

Aqui são confinadas cobaias vivas, principalmente de projetos de armas biológicas. Existem monstros muito perigosos trancados nestas celas...

Caso os heróis consigam apanhar algum monstro ainda com vida, ele poderá ser aprisionado aqui, em alguma das celas vazias.

O Final da Aventura

A aventura termina quando todos os monstros alienígenas estiverem mortos ou aprisionados no Confinamento II. No momento em que isso acontecer, os sensores cancelam o Alerta 137 e os portões para fora do Setor Prata se abrem. O fornecimento de ar retorna, e o perigo passa.

Se todos os personagens sobreviveram, o Mestre pode recompensá-los aumentando um nível cada um (as Fichas de Personagem dizem como aumentar o nível). Caso algum herói tenha morrido, o jogador poderá usar outro personagem na próxima aventura.

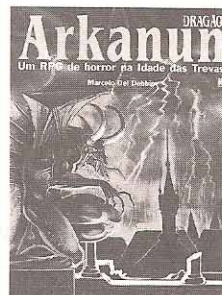
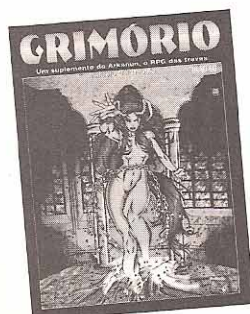
Se você gostou de SÓ AVENTURAS, não perca os outros jogos de RPG da Trama Editorial:

TREVAS

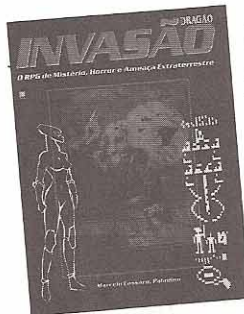
O horror da Idade das Trevas não está terminado. Ordens de magos escondem-se na sociedade e buscam o poder supremo. A magia existe em milhares de formas — fogo, água, ar, terra, vida... Vampiros, demônios, fantasmas e assassinos seriais estão no caminho daqueles que se atrevem a investigar o sobrenatural. Regras para inventar seus próprios personagens, novas magias, monstros e armas.
RECOMENDADO PARA MAIORES.

REF. TREVAS (R$ 5,00)

ARKANUN

No grande círculo dos planos, a dimensão de Arkanun é um mundo árido e decadente. Sua energia vital está sendo drenada pelos magos da Terra. Anjos e demônios caminham pelo mundo, manipulando os mortais em suas guerras milenares. Neste RPG de horror medieval, os jogadores são transportados para a Europa em plena Idade das Trevas. Regras para inventar seus próprios personagens, magias, monstros e armas.
RECOMENDADO PARA MAIORES.

REF. ARKA (R$ 12,00)

REF. GRI (R$ 12,00)

GRIMÓRIO

Um grimório é um livro de magia. GRIMÓRIO apresenta mais de uma centena de novos rituais mágicos para uso em ARKANUN, TREVAS e outros jogos de RPG. Nestas páginas proibidas você vai encontrar desde magias simples e inofensivas até poderes supremos.
RECOMENDADO PARA MAIORES.

REF. INV (R$ 12,00)

INVASÃO

No ano de 2006 a Terra será invadida por extraterrestres, e nada podemos fazer... exceto tentar sobreviver até lá! Em INVASÃO, o mundo não é como parece. Sob a calma aparente, criaturas de outros planetas lutam entre si e contra nós. A qualquer momento você pode ser arrancado de sua vida normal para mergulhar na tensão, intriga e aventura de uma guerra entre duas raças extraterrestres. Regras para inventar seus próprios heróis, novos monstros e armas.

DRAGÃO BRASIL

A primeira e única revista mensal brasileira especializada em RPG. Tudo para o RPGista que deseja melhorar seu jogo e conseguir mais diversão! Nas páginas da DRAGÃO BRASIL você fica conhecendo os últimos lançamentos, dicas para os RPGs mais quentes do momento, quadrinhos, contos e muita aventura! TODOS OS MESES NAS BANCAS!

REF. DB Nº 26 (R$ 4,00)

REF. DB Nº 27 (R$ 4,00)

REF. DB Nº 28 (R$ 4,00)

COMPLETE SUA COLEÇÃO

Preencha o cupom abaixo (ou) tire xerox e envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 - SÃO PAULO - SP. Se preferir usar o seu cartão de crédito, ligue para **(011) 887-5408.** Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio. Lembre-se de informar as edições que você quer. Você receberá as revistas em sua casa sem despesas de correio

Relacione aqui as edições que você quer receber:

Ref.:............... Ref.:............... Ref.:............... Ref.:...............
Ref.:............... Ref.:............... Ref.:...............

Para pedidos acima de 5 produtos: 20% de desconto até 30/07

Valor total do pedido: R$..............................

Assinale sua Forma de pagamento:

❑ Cartão de credito
Nome do cartão: ....
Nome do Titular: ....
Nº do cartão: ....
Validade: ..../ ....
❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda.

Nome: ....
Endereço: ....
Bairro: ....
Tel.: ....
CEP: ....
Cidade: ....
Estado: ....
Data de nasc.: ...../...../...... Profissão:..............................

Preencha o cupom abaixo (ou) tire xerox e envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 - SÃO PAULO - SP
Se preferir usar o seu cartão de crédito, ligue para **(011) 887-5408.**
Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio.
Lembre-se de informar as edições que você quer.
Você receberá as revistas em sua casa sem despesas de correio

Relacione aqui as edições que você quer receber:

Preço por exemplar R$ 4,00

Ref.:............... Ref.:............... Ref.:............... Ref.:............... Ref.:...............
Ref.:............... Ref.:............... Ref.:............... Ref.:............... Ref.:...............

Valor total do pedido: R$...............................

Assinale sua Forma de pagamento:

❑ Cartão de credito
Nome do cartão: ....
Nome do Titular: ....
Nº do cartão: ....
Validade: ..../ ....
❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda.

Nome: ....
Endereço: ....
Bairro: ....
Tel.: ....
CEP: ....
Cidade: ....
Estado: ....
Data de nasc.: ....../....../...... Profissão:...............